# WINTER OPC

ONE PAGE CONTEST

2015

Geehrte Leserin, geehrter Leser,
hiermit möchten wir Euch das Gesamt-PDF des **5.Winter-One-Page-Contest** präsentieren. Auch in diesem Jahr haben uns ein Kessel Buntes an Einsendungen erreicht. Das Spekturm reicht vom Zufallsgenerator, über NSCs, Prosatexte bis hin zu den klassischen Einseiter-Abenteuern. Erfreulich finden wir, dass die Kategorisierung so gut bei Euch ankam und wir uns somit über 83 Einseiter erfreuen können.

Angefangen haben wir damals mit 23 Einsendungen und selbst dieses Ergebnis war wirklich unerwartet. Seit diesem Zeitpunkt hat sich der WinterOPC erfreulich weiterentwiclelt und wir sind jedes Jahr erneut sprachlos, wie Ihr Euch ins Zeug legt und somit unserem Ziel, Spielmaterial fürs Spielvolk zu bieten, anschließt.

An dieser Stelle möchten wir Ingo und André auch bei den Juroren, Sponsoren und allen weiteren Helfern bedanken. Ohne Euch wäre der WinterOPC nicht das. was er ist!

Nun möchten wir Euch auch nicht mehr länger auf die Folter spannen und wünschen viel Spaß. Wir würden uns über Feedback, ob per Mail, per Forum oder in Euren Blogs sehr freuen.

Bleibt uns gewogen, die 6. Ausgabe wird sicherlich kommen.

Ingo & André

# INHALTSVERZEICHNIS




# Auf der Insel



# DIE INSEL IM EIS

***ein One-Page-Abenteuer für Fate*** *von Stefan Droste*



In jeder Generation wählen die Stämme am Großen See jemanden aus ihrer Mitte, der auf der Schwelle zum Erwachsenwerden steht. Sie alle müssen gemeinsam zu der Insel hinauspaddeln, um der auch im Sommer das Eis niemals schmilzt. Die jungen Auserwählten sollen an diesem heiligen Ort die spirituelle Erfahrung machen, mit der sie ihre Stämme in die Zukunft führen werden.

## Szene 1 - Ritus

*Herausforderung: sozial* *Aspekt: Alte Wunden, alte Rechnungen*

Die Charaktere werden feierlich auf ihre Reise geschickt. Dabei werden den **Auserwählten** besonders die Erwartungen des Stammes an sie eingeschärft (ihre Aspekte). Beim Hinausfahren auf den See fällt auf: es ist ein Paddel weniger im **Kanu**, als Charaktere. Ein erster Test für die Rollenverteilung in der Gruppe.

## Szene 2 - Insel

*Herausforderung: körperlich* *Aspekt: Auf sich allein gestellt*

Das Landen auf der Insel ist gefährlich: Das **Eis** ringsum ist trügerisch. Und auf der Insel taucht eine weitere Bedrohung auf: Ein verwirrter **Elchbulle** hat sich hierher geflüchtet und reagiert aggressiv auf Kontakt. Die Charaktere müssen irgendwie an ihm vorbei, um zu den heiligen Totempfählen im Zentrum der Insel zu gelangen.

## Szene 3 - Visionen

*Herausforderung: psychisch* *Aspekt: Visionen aus Zeit und Raum*

Der Kreis der Totempfähle ist von benebelnden Dämpfen erfüllt. Sie steigen aus dem **Bunkerschott** unter ihnen auf, das die Charaktere spätestens am Ende dieser Szene finden werden. Es gibt hier außer den **Totempfählen** der Stämme noch einen weiteren. Er trägt das den Charakteren unbekannte Zeichen der Libelle. Sie können hier Visionen haben, die ihre Aspekte ansprechen, immer aber auch verstörende Bilder von panisch fliehenden Menschen und einem heranrollenden Bösen.

## Szene 4 - Bunker

*Herausforderung: körperlich* *Aspekt: Tücken der Technik*

Wenn die Charaktere durch das Schott hinabsteigen, finden sie sich in einer hochtechnisierten **Bunkeranlage** aus dem 21. Jahrhundert wieder. Überflutete Tunnel, elektrische Fehlfunktionen und außer Kontrolle geratene Verteidigungsanlagen bedrohen die Charaktere. Allerdings können sie hier herausfinden, wie die Welt vor der großen **Katastrophe** war, die die Zivilisation zurück in die Steinzeit katapultierte.

## Szene 5 - Eis

*Herausforderung: psychisch* *Aspekt: Spuren der Vergangenheit*

Das Herzstück sind die **Kryo-Kammern**. Ihre Kühltechnik bringt den See zum Gefrieren und stößt die halluzinogenen Dämpfe aus. Es gibt darin nur **zwei Überlebende**: ein Mann aus dem 21. Jahrhundert sowie eine Kriegerin vom Stamm der Libelle. Die Maschine hat nur noch die Möglichkeit, einen der beiden ins Leben zurückzuholen. Der Mann könnte Stämmen helfen, die mächtigen Artefakte seiner Zeit zu benutzen. Die Frau könnte erzählen, wie ihr Stamm aufbrach, die „wirkliche Welt" da draußen wiederzufinden. Sie selbst ist geblieben, um kommende Generationen aufzufordern, dasselbe zu tun

## Szene 6 - Entscheidung

*Herausforderung: sozial* *Aspekt: An der Weggabelung*

Wenn die Charaktere wieder an Land zurückkehren, werden sie von den Häuptlingen ernst begrüßt. Es gibt eine große **Unterredung**. Die Anführer aller Stämme wissen aus eigener Anschauung um den Bunker und die wahre Geschichte der Stämme. Bisher aber hatten sich alle – bis auf den Stamm der Libelle – darauf geeinigt, diese böse Vergangenheit zu verschweigen, um weiter ein friedliches Leben am See zu führen. Die Charaktere müssen jetzt entscheiden, wie die neue **Generation** mit diesem Erbe umgehen wird.

## Mein Charakter ist ...

**... vom tapferen Stamm des Bären**
Kraftvoll +3, Sorgfältig und Tollkühn +2, Flink und Tückisch +1, Scharfsinnig +0.
Aspekte*: Beschützer, Familie kommt zuerst, Kennt keinen Schmerz.*

**... vom stolzen Stamm des Adlers**
Scharfsinnig +3, Sorgfältig und Tückisch +2, Kraftvoll und Tollkühn +1, Flink +0.
Aspekte*: Anführer, Trage Verantwortung, Wohlmeinende Strenge.*



**... vom wilden Stamm des Wolfs**
Tollkühn +3, Kraftvoll und Tückisch +2, Flink und Scharfsinnig +1, Sorgfältig +0
Aspekte: *Jäger, Fordere dich heraus, Worte sind Wind.*

**... vom begabten Stamm des Bibers**
Sorgfältig +3 , Flink und Scharfsinnig +2, Kraftvoll und Tückisch +1, Tollkühn +0
Aspekte: *Baumeister, Nichts ohne einen Plan, Ehre die Traditionen.*

**... vom schlauen Stamm des Raben**
Tückisch +3, Flink und Scharfsinnig +2, Tollkühn und Sorgfältig +1, Kraftvoll +0
Aspekte: *Redner, Geheimnisse sind Gold, Vertraue auf das Glück.*

**... vom frohen Stamm des Lachses**
Flink +3, Kraftvoll und Tollkühn +2, Scharfsinnig und Sorgfältig +1, Tückisch +0
Aspekte: *Heiler, Verbanne schlechte Gedanken, Immer in Bewegung.*

# DIE VERGESSENE INSEL

Ein OSR-Hexcrawl / Sandbox für Labyrinth Lord, der aber ohne Probleme auch mit anderen Systemen funktioniert oder leicht an Pulp bzw. sogar Savage World *Rippers* angepasst werden könnte. Die Abenteurer werden durch Gerüchte über Schätze oder das Kopfgeld auf einen Piraten angelockt oder stehen im Dienst des Imperiums. Schnell stellen sie fest, dass die vergessene Insel doch nicht so vergessen ist …

In der von Klippen umgebenen Bucht verborgen liegt ein Zweimaster vor Anker, der Unterschlupf der 30 **Piraten** (Seite 93) aus mehreren Hütten befindet sich in einer Hügelflanke. Kapitän Henning Ferguson (Käm.4, Kopfgeld 500 GS) führt die Bande. **Agenda:** den legendären Schatz des Piraten Black-Eye Jack finden; das Imperium von der Insel vertreiben; die Eingeborenen versklaven.

In den **Ruinen des Observatoriums** einer untergegangenen Zivilisation spukt es (Todesalben, Seite 105); die Echsen halten dies für die Manifestation alter Götter. In den Verliesen verborgen schlummert unglaubliches Wissen über das Universum …!

Der **Wächter der Insel** ist ein alter Wachturm, der jetzt jedoch von Harpyien (Seite 86) bewohnt wird.

*Im Dschungel wurde ein Tyrannosaurus Rex (Seite 106) gesichtet!*

Im **Toten Wald** wimmelt es nur so vor Untoten. Grund dafür ist das **Unheimliche Monument** in seiner Mitte, wo ein düsteres Geheimnis (und ein Schatz) begraben liegen.

Mitten im Sumpf hat ein Stamm **Echsenvolk** (20 Krieger, 35 Frauen, 50 Kinder, Seite 73) ihre Zelte und Lehmhütten aufgeschlagen. **Agenda:** Die Eingeborenen aus ihrem Jagdrevier vertreiben; sich gegen die Eindringlinge aus dem Norden (die Piraten) wehren ; die alten Götter der Bergruine besänftigen

Die **Mine des Grauens** gilt als verflucht – sie bringt ihrem Besitzer kein Glück, nur Probleme mit Wassereinbrüchen, Ratten, giftigen Pilzwäldern, einem Troll, einstürzenden Stollen, Schlicken und „fauligem" Gold, das bei Tageslicht zerbröselt.

1 Hex = 2 Meilen

Hier haben zwei Dutzend Abgesandte des **Imperiums der Zwerge** (Seite 109) unter der Führung von Graubart Glimmring (Zwe.4) ein improvisiertes Lager errichtet. Sie wollten vornehmlich Bergbau betreiben, stießen aber auf Probleme. **Agenda:** Die Mine des Grauens befrieden; die gesamte Insel für das Imperium kartographieren und annektieren (was die Unterwerfung oder einen Vertrag mit den Eingeborenen mit einschließt); die Piraten fangen, vertreiben oder besiegen.

*Ist der Vulkan ein Portal zur Ebene des Feuers?*

Nur die tollkühnsten Abenteurer wagen sich über die **Brücke der Verzweiflung**, eine Hängebrücke über die Stromschnellen des Flusses. Grund sind die Riesenfliegen (Seite 80), die jeden angreifen.

Halb im Morast **versunkener Tempel** einer alten Zivilisation, der noch einige Schätze und Artefakte birgt. Wird vornehmlich von Ungeziefer (Käfern, Seite 88, Spinnen, Seite 103 und Tausendfüßlern, Seite 104) bewohnt. Black-Eye Jack hat hier seinen Schatz versteckt (Hortklasse XIX).

*Auf der Insel lebt Verdrigis, ein Grüner Drache …!*

Ein Stamm primitiver **Wilder** (16 Krieger, 20 Frauen, 31 Kinder, benutze die Werte für Neandertaler, Seite 95) unter Führung des Häuptlings Taonga (6 TW) lebt in einem kleinen Dorf mitten im Dschungel. Sie leben von der Jagd und preisen Naturgöttern. **Agenda:** Die Echsenmenschen aus ihrem Jagdrevier vertreiben; dem Gott des Feuers (dem Vulkan) eine Opfergabe bringen, um ihn zu besänftigen; den Versunkenen Tempel verteidigen

Benutze in allen Regionen die Begegnungstabelle für Dschungel auf Seite 111, aber lies „Wegelagerer" als „Pirat", „Händler" als „Zwerg" und „Neandertaler" als „Eingeborene".

Ein Beitrag für Greifenklaues & Würfelhelds Winter-OPC 2015
entnommen aus Doctore Domanis Archiven (doctoredomani.wordpress.com)

***Labyrinth Lord Trademark License 1.2, March 2011***

- The Labyrinth Lord™ Trademark License is a royalty-free non-exclusive agreement between Goblinoid Games and third-party publishers. This agreement is non-sublicensable. This license grants publishers the limited use of the Labyrinth Lord™ trademark. Goblinoid Games reserves the right to revise or retract the Labyrinth Lord™ Trademark License. **However, any products published under a version of the license prior to the release of a new version of the license or the retraction of the current license are grandfathered in to the extent that these products may remain in print and/or distributed electronically.** Products produced under a previous version of the license may not be published in any revised form unless the revised product adheres to the terms of the current Labyrinth Lord™ license. If the Labyrinth Lord™ Trademark License has been retracted, products may not be revised for release under any previously existing Labyrinth Lord™ Trademark License, without express permission from Goblinoid Games.
- Goblinoid Games further retains the right to retract permission to use this license from specific publishers and individuals. Permission may be retracted for a specific product or for all products from a publisher. In such a case, Goblinoid Games may require the publisher to cease the sale of any product produced under any version of this license, and may require the destruction of existing and unsold product.
- Third-party publishers do not need further written permission than what is provided here, unless otherwise noted, to begin producing material if the Terms of this agreement are met.
- Publishers in compliance with the Terms of this license may do the following:
- Products may indicate compatibility and for use with Labyrinth Lord™ and/or Advanced Labyrinth Lord™.
- Products may indicate compatibility and for use with Realms of Crawling Chaos™.
- Products may indicate compatibility and for use with the Advanced Edition Companion.
- Eligible products are not limited to role playing game material.
- Publishers may electronically distribute the Labyrinth Lord™ core game book (electronic no-art version only) released by Goblinoid Games if it is unaltered, distributed free of charge, and if a web link is provided at the download site to www.goblinoidgames.com.
- **Terms**
- Publishers must adhere to the following terms to gain the above rights:
- No work may include in the title „Labyrinth Lord™“, „Advanced Labyrinth Lord™“, „Realms of Crawling Chaos™“ and/or „Advanced Edition Companion“.
- No work may constitute a complete game. For the purposes of this license, a „complete game“ is defined as any work that a player of a PC and/or the player in the role of the Labyrinth Lord can use for character generation and/or reference in game play exclusive of the Labyrinth Lord core rules book. As a general guideline, if the work is so complete as to make the Labyrinth Lord core book obsolete to one or both of these kinds of players, it fits the definition of a complete game for the purposes of this license.
- The copyright page or similar notification of each work must contain the following text: „Labyrinth Lord™ is copyright 2007-2011, Daniel Proctor. Labyrinth Lord™ and Advanced Labyrinth Lord™ are trademarks of Daniel Proctor. These trademarks are used under the Labyrinth Lord™ Trademark License 1.2, available at www.goblinoidgames.com.“
- In addition, if the product will refer to Realms of Crawling Chaos, the following text must be added to the text above:
  „Realms of Crawling Chaos™ is a trademark of Daniel Proctor.“
- All products must be in compliance with the Terms of the Labyrinth Lord™ Trademark License version current to the date of any product's original publication or the date of a revised publication.
- Providing complimentary copies of works produced under this license to Goblinoid Games (usually electronic copies) would be appreciated, but is not required.
- END OF LABYRINTH LORD™ TRADEMARK LICENSE
- Copyright 2007-2011, Daniel Proctor
- Labyrinth Lord™, Advanced Labyrinth Lord™, Realms of Crawling Chaos™, and Goblinoid Games™ are trademarks of Daniel Proctor

# Der Fisch vergibt

– ein Wetterphänomen für Los Muertos

Im Gezeitenkabinett können selbst die Schuldgefühle der Reisenden gefährlich sein – manchmal lassen sie ein Schiff auf Grund laufen, ohne dass es ein noch so aufmerksamer Kapitän verhindern könnte. Die so genannten **Fischaugeninseln** setzen sich innerhalb von Sekunden aus zappelnden Unterweltmeerestieren zusammensetzen, vor allem aus Fischen, aber auch aus Quallen, Haien, Kraken und dem sporadischen Wal. Die Tiere stapeln und verkeilen sich regelrecht gegen ihren Willen, bis das Schiff schließlich festsitzt. Wen die flutschenden Geräusche nicht stören, der kann sogar von Bord gehen. Der Name dieser Inseln erklärt sich von allein, wenn man weiß, dass die Tiere dazu neigen, den Toten mit den Schuldgefühlen vorwurfsvoll anzustarren. Sind diese Gefühle nicht so eindeutig zuzuordnen, fixieren sie einfach den nächstbesten Schuldigen; in diesem Fall erfordert es eine gewisse Auffassungsgabe, um ihr Starren richtig einzuordnen. Außerdem wachsen die Fischaugeninseln mit der Stärke der Emotionen. Wirklich gefährlich werden sie erst, wenn die Tiere hungrig werden. Um zu entkommen, müssen sie schließlich erst einmal die Schuldigen „entfernen", etwa durch regelrechte Lawinen aus Fisch, die gegen den Schiffsrumpf prallen, durch direkte Angriffe gefährlicher Tiere oder durch das langsame, treibsandartige „Verschlucken" der entsprechenden Skelette. Begegnen kann man einer Fischaugeninsel mit klugen Ideen oder – wie üblich in der dritten Ebene – indem man sich mit den eigenen Gefühlen auseinandersetzt. Ein zähneknirschendes oder unvollständiges Geständnis etwa beruhigt die Tiere, ein lückenloses löst die Insel langsam auf.




## Infos für Touristen

**Los Muertos** ist ein Rollenspiel mit Skeletten. Es begleitet frisch Verstorbene aus unserer Gegenwart auf ihrer vierjährigen Reise durch die neun Ebenen der aztekischen Unterwelt.

**Das Gezeitenkabinett** ist die dritte Ebene, ein gewaltiger Ozean, auf dem die Gefühle der Reisenden den Wellengang und das Wetter bestimmen.

**Unterwelttiere** tragen stets eine Schädelmaske, sind ihren tierischen Oberweltvettern aber sonst ziemlich ähnlich.

**Ein Pasado** entsteht, wenn ein Toter nach vier Jahren in der Unterwelt nicht von einem bestimmten „Daseinszweck" ablassen kann, etwa einem Hobby oder einem Geliebten. Die Seele verblasst endgültig, aber ihre farbenfrohe, zombieartige Hülle geht weiter diesem Daseinszweck nach (was sie tendenziell zu ziemlich anstrengender Gesellschaft macht).

## Story Hooks

- **Der große Fang.** Die nette Pasado-Fischerin Oma Helmi träumt noch immer vom großen Fang, und tatsächlich sucht sie gerade ein paar Reisende, denen sie mit einfühlsamen Worten ein paar Emotionen entlocken kann. Das Problem: Wird eine Fischaugeninsel „abgefischt", werden die Tiere sehr viel schneller aggressiv. Und nur, weil ein Schiff voll ist, gibt sich ein Pasado noch lange nicht zufrieden. „Nur noch den Oschi mit den Fangarmen!"
- **Der neue Horizont.** Eine gigantische Fischaugeninsel verhindert die Weiterfahrt. Schuld ist eine zweite Reisegruppe, die einen besonders emotionalen Toten über Bord geworfen hat, um einen aufkommenden Sturm zu besänftigen. Gesunken ist ihr Schiff trotz allem, und nun schiebt man sich gegenseitig die Schuld in die Schuhe. Es gilt, die Gruppenmitglieder zu finden und die Situation irgendwie aufzulösen, bevor die Insel aggressiv wird.
- **Die letzte Chance.** Sicherlich hat der eine oder andere Kabinettkapitän das Phänomen der Fischaugeninseln durchschaut. Wann immer ein Schiff zu sinken droht, könnte so ein Profi seine Passagiere mit üblen Schuldzuweisungen malträtieren, um ein rettendes Land „heraufzubeschwören". Besonders interessant wird ein solcher Versuch bei unruhiger See (Seite 75 im Buch). Wichtig ist bloß, dass sich niemand erdreistet, Geständnisse machen zu wollen!

## Links

www.facebook.com/socialmictlan

www.prometheusgames.de

Text von Andre Pönitz

Logo von Volker Konrad

# Wo zum Sekal steckt Kapitän Fulko?

„Mein eigener Kapitän zu werden war das Beste, was mir passieren konnte. Aber wer hätte gedacht, dass die *Damossichel* gleich auf ihrer Jungfernfahrt sinken würde? Ein Zitterwal hat mein geliebtes Schiff gerammt und das Wasser meilenweit mit Blitzen beschossen. Wer nicht zuckend abgesoffen ist, konnte sich mit mir auf das Boot retten. Wir haben gerudert, was das Zeug hielt und erreichten nach zwei Tagen Land. Es stellte sich als eine kahle Gebirgsinsel heraus, auf der gefräßige Riesenadler hausten. Mira und Kalados fielen ihnen zum Opfer.

Wir verließen das Eiland und ruderten zur nächsten Küste, die von einem Gnomenvolk bevölkert wird. Leider waren sie überhaupt **nicht** so friedfertig wie unsere Anuu auf den Suderinseln. Sie skalpierten Jamshed, Lydala und Gasmus. Uns andere banden sie am Strand an Pfähle fest. Bei Flut erschienen nachts riesige Ankuumakrabben, deren Panzer bläuliche Muster hatten. Die Viecher knackten meine hilflosen Männer zu Tode. Ich verbrannte mit Feuerzauber meine Fesseln und befreite noch so viele, wie ich konnte.

Danach haben wir uns mit äußerster Vorsicht fortbewegt. Das Landesinnere ist übersät mit hoch aufragenden Bergen und undurchdringlichem Dschungel. Wir nahmen den Weg entlang der Küste, die gen Norden immer steiler und steiniger wurde. Sie endete in einem Meer aus Felsnadeln, die sich - nun ja - bewegen. Als wir am nächsten Morgen aufwachten, hatte sich unser Felslager vom Festland gelöst und schwamm gemächlich Richtung offenes Meer - und das in 60 Schritt Höhe. Wir haben den ganzen Tag gebraucht, um von Nadel zur Nadel springend wieder das Festland zu erreichen. Dabei verloren wir Etilde und Jospar. Nicht der Sturz hat sie getötet, sondern die Haie, die in diesem Felsenlabyrinth herumschwimmen.

Ab da gingen wir ostwärts weiter. Am zweiten Tag fanden wir betörend duftende Früchte, die wie gelbe Gnomenherzen aussahen. Diese saftigen, mangoartigen Äpfel berauschten unsere Sinne. Uns wurde so heiß, das wir zum abkühlen ins Meer springen musste. Ephrem half auch das nicht, denn er hatte drei von den Früchten verputzt. Jämmerlich schreiend verbrannte er innerlich, bis nur noch ein schleimiger Rest von ihm übrig blieb. Panisch vor Schreck wären wir beinahe abgesoffen, da fischten uns die hiesigen Nixen aus dem Wasser raus.

Sie sind etwas blasser als die Nixen aus der Albensee und leben auf einem inselartigen Gespinst aus Algen, Korallen und verhärtetem Meeresschaum. Wunderlich sind aber ihre imposanten Bauten, die an marmorne Tempel und Aquädukte aus Patalis erinnern. An sich ganz umgänglich, werden diese Geschöpfe zur Furie, wenn der rote oder blaue Mond in seiner ganzen Fülle aufgeht. Dann führen sie grässliche Gesänge auf und spießen hysterisch Delphine und andere harmlose Meerestiere mit ihren Dreizacken zu Tode. So huldigen sie ihrer Göttin Jesava, die als wunderschöne Nixe mit einer pechschwarzen und einer leuchtend grellen Schwanzflosse dargestellt wird. Als sie wieder bei Vollmond sich ihrem irren Rausch hingaben, haben wir uns mit einem ihrer Boote davongestohlen, bevor sie uns auch noch aufspießten.

Wir wussten mittlerweile, dass wir uns auf Inseln befanden, als wir erneut an Land gingen. Wir wussten aber nicht, dass die Gnome uns wieder gefangen nehmen würden. Sie waren überrascht uns noch am Leben zu sehen und ich fragte mich, wie sie es geschafft hatten, so schnell die massive Gebirgskette zu umrunden. Denn es waren dieselben Gnome wie zuvor, ich hatte nämlich einige Gesichter wieder erkannt. Verwundert schauten sie sich gegenseitig an und fragten immer wieder „Sul-Umu-Aan?“ Nach ein paar Tagesmärschen durch den Dschungel trieben sie uns den größten Berg hoch, was sich zu unserem Entsetzen als ein erloschener Vulkan herausstellte. Sie nahmen uns die Fesseln ab und warfen uns hinein. Ich weiß nicht, wie tief ich fiel, aber ich landete im Wasser. Außer mir hatten nur noch Zulfric und Jokardis den Fall überlebt.

Nach tagelangem Irren in langen Gängen, Unterwasserhöhlen, gruseligen Kavernen und uralten Katakomben kamen wir in einer sonnendurchfluteten großen Höhle an und sahen es. Uns stockte der Atem. Ich hatte es sofort an der goldenen Galeone erkannt, welche die barbusige Shar Anar mit Mondsteinaugen darstellte. Es war die *Shahanra*, das Schiff des legendären *Suluman des Weisen*, des letzten Königs der Korsaren. Es ruhte mitten in einem spiegelglatten See und hatte so viel Tiefgang, dass uns die Herzen hüpften. Als wir die Türen im alten Schiff aufrissen, hatten wir unsere Bestätigung. Es quoll über von Gold und Juwelen. Wir hatten ihn gefunden, den sagenhaften Schatz von König Suluman. Wer hätte gedacht, dass der gerissene Korsarenkönig sein Versteck so weit weg im Osten gehabt hat?

Draußen warteten schon die Gnome und jubelten uns zu. Wir hatten überlebt, also waren wir tatsächlich die legendären Sul-Umu-Aan. Wir wurden fürstlich mit einem Fest gefeiert. Bevor wir als freie Männer mit der Shahanra wegsegeln durften, mussten wir auch den Anführer auf der heiligen Insel im Osten kennenlernen. Sie nannten ihn den großen „Spen-Der“, „Spin-Ner“ oder „Spin-Del“. Der uns demütig gereichte Siegestrunk beraubte mir die Sinne und ließ mich in den Schlaf fallen.

Als ich aufgewacht bin, fand ich mich in einem Holzkäfig wieder, der in einem eigenartig klebrigen Lianengeflecht zwischen zwei Riesenpalmen hing. Ich schätze, ich bin nun auf der besagten heiligen Insel. Von weitem erkannte ich auch Zulfric und Jokardis. Das war vor zwei Tagen. Die beiden gibt es wohl nicht mehr, denn ihre Käfige sind leer. Jetzt bin ich der einzige, der weiß, wo Sulumans Schatz ist. Ich werde es diesen alten Knackern zeigen. Rosthaupt, Yamau, Djavar und all die anderen Korsaren werden Augen machen, wenn ich mit der Shahanra in Lavador eintreffe ... Ich muss nur noch aus diesem Käfig raus.“

*Rausgerissene Seiten aus dem persönlichen Logbuch des verschollenen Kapitäns Fulko dem Waghalsigen, 967 LZ.*

**„Wo zum Sekal steckt Kapitän Fulko?“** wurde von *Aşkın-H. Doğan* für den **WOPC 2015** erstellt. Mehr zu **Splittermond** gibt es auf www.splittermond.de.

# Der Kormoranstein — Die Seefestung des Wächterbundes
# Ein Schauplatz in der Kristallsee

**Der Kormoranstein** ist die einzige Seefestung des Wächterbunds. Von hier wird die Seewege zwischen den Verheerten Landen und den Kristallsee kontrolliert. Die strategische Lage macht die (größtenteils künstliche) Insel auch für die umliegenden Reiche interessant...
Der Orden hat mit Hilfe zwergischer Baumeister und Felsformer aus Westergrom eine Festung auf einer Felseninsel angelegt. Rund um die Hauptinsel wurden 16 Vorwerke aufgeschüttet, die über Zugbrücken miteinander verbunden sind. Dadurch können im Kriegsfall Verbindungen zwischen den einzelnen Bastionen getrennt werden. So ist dieses zuletzt vor 30 Jahren bei einem Angriff verderbter Kreaturen aus der Finsterbucht geschehen. Seit damals ist das nordöstliche Vorwerk verloren und nicht mehr betreten worden. Neben den 125 Ordenskriegern, die hier stationiert sind, leben auf der Festungsinsel auch Botschafter anderer Nationen der Kristallsee.
Größter Schwachpunkt der Feste ist die Wasserversorgung. In den felsigen Untergrund der Inseln können keine Brunnen gebohrt werden. Daher ist der Orden auf wenige Zisternen zum Sammeln von Regenwasser sowie Meerwasserentsalzung durch Elementarmagie angewiesen.

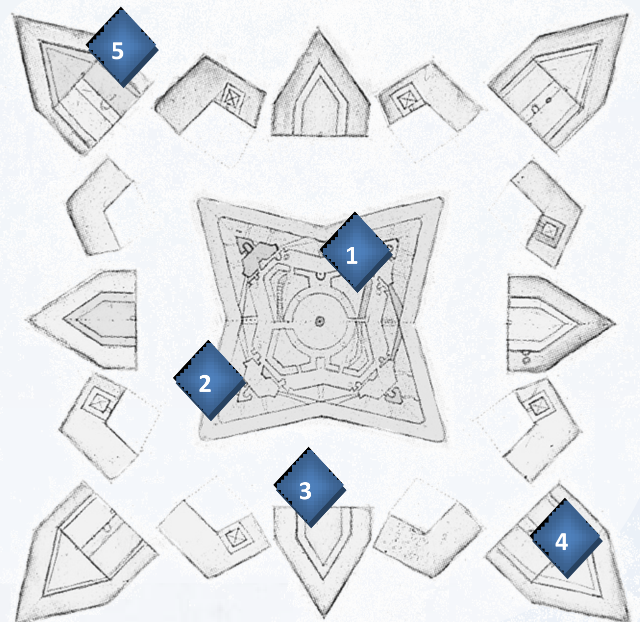
**1.) Die Kommandantur**
Der Gnom *Faik* ist seit der Katastrophe vor 30 Jahren der Kommandant der Festung. Er wurde nach der Katastrophe hier her versetzt, da die Führer des Ordens glauben, dass „der Blitz nicht zweimal am selben Ort einschlägt". Seine Einsätze in den verheerten Landen haben Narben in der Seele des Kriegers hinterlassen. Die Ordensführer glauben, dass die Stationierung auf der Insel den Gnom stabilisiert. In der zentralen Feste hat der Orden acht großkalibrige Kanonen (die Bezeichnung „Gnomenschädel" für die Munition ist seit Bestellung des aktuellen Kommandanten nicht mehr gut gelitten) aufgestellt, um die See in alle Windrichtungen abzusichern.

**2.) Das Lazarett**
Da es seit 30 Jahren relativ ruhig ist, hat die albische Heilerin *Aand* eher wenig zu tun. Wichtigste Aufgabe ist die Versorgung der Veteranen der Katastrophe. Prominentester unter diesen ist der mittlerweile greise Mensch *Olein*, der wichtige Hintergründe über den Kampf um das verlorene nordöstliche Vorwerk kennt - nur leider ist die Wahrheit in seinem unzusammenhängenden Gebrabbel nicht zu erkennen. Der invalide Veteran ist auch einer der wenigen Splitterträger der Inselbesatzung - sein Mondzeichen ist das Omen des dunkeln Monds.

**3.) Die Botschaft des albischen Seebunds**
Der ältere, hagere Botschafter *Katain* ist nicht nur ein Diplomat, er überprüft auch dauernd die Lage für den Seebund - Wenn er meint, dass der Wächterbund die Sicherheit der Kristallsee nicht mehr gewährleisten kann, wird der Seebund versuchen, die Insel ohne viel Federlesen zu annektieren.

**4.) Der Hafen und das dalmarische Handelskontor**
Hier kommen die Versorgungsschiffe des Ordens, die in Sampera ablegen, an. Solange kein Verteidigungsfall ausgerufen ist können hier auch Handelsschiffe anlegen.
Die Kontorführerin *Caillinis* ist eine gemütliche, dickliche Menschenfrau, die mit ihrer offenen und gutmütigen Art versucht, einen Gegenpol zur steten Anspannung in der militärischen Festung zu bilden. Sie ist natürlich nicht nur eine Händlerin, sondern auch offizieller Konsul (und inoffizielle Spionin) des dalmarischen Reiches. Prinzessin Mathilde Ranulfis geht es dabei aber weniger um die Sicherheit der Kristallsee als vielmehr um die Sicherung der Handelswege.

**5.) Das Nordöstliche Vorwerk**
Dieser Teil der Festung ist auf einem der wenigen natürlichen Felsen gebaut, unter dem sich tiefe Spalten und Klüfte ins Gestein ziehen. Nach der Katastrophe vor 30 Jahren hat der Bund den Felsen aufgegeben und das Betreten verboten. Seitdem werden hier häufig Feuerdjinne (S. 269 Regelwerk) und einzelne Finsterschwingen (ebenfalls S. 269) gesichtet.







Diese Splittermond-Fan-Spielhilfe zur Kristallsee hat Ackerknecht im Rahmen des WOPC 2015 erstellt.
Die Skizze und der Kupferstich der Festung Wilhelmstein sind den Wikimedia Commons entnommen und gemeinfrei, da die Schutzfrist abgelaufen ist.

# Die Stromlandinsel *Palua Manalu*
# Eine Sandbox für Splittermond

Palua Manalu ist nach den beiden Hauptinseln Palua Tipititingi und Palua Rago die drittgrößte Insel der Stromlandinseln (*Die Welt*, S. 137ff.). Neben der heiligen Stadt *Malanuabaikao* gibt es weitere Heiligtümer der elementaren Giganten auf der Insel. Die einzige halbwegs befestigte Straße führt vom Hafen *Majaleng* direkt in den erloschenen Vulkan. Hexfelder, die an diese Straße grenzen, sowie der Strand zählen als *Rand der Wildnis*. Alle anderen Felder werden als *Wildnis* behandelt, die dunkelgrünen Felder des Bergdschungels als *Gefahrenzone*. Es gelten die Regeln für Überlandreisen von S. 151ff. des Regelwerks. Bei Auswahl von Begegnungen solltet Ihr auf passende Kreaturen achten, z. B. Jaguare (S. 284) für leichte, Dryaden (S. 267) für mittlere und Waldbestien (S. 281) für schwierige Begegnungen. Ein Hexfeld ist ca. 20km groß, das heißt: In der Wildnis ist es möglich, eines pro Tag zu durchqueren (im Gebirge eins an zwei Tagen, am Strand drei an zwei Tagen).



## Besondere Orte



**Majaleng** ist eine kleine (300 Einwohner), befestigte Siedlung mit Hafen, die von Zuckerrohrfeldern umgeben ist. Die Händler führen Waren der Verfügbarkeit „Dorf".



**Malanuabaikao.** Die heilige Stadt des Feuertitanen Kar liegt in einem erloschenen Vulkan. Beste Ansprechpartnerin in Bezug auf die elementaren Titanen ist der menschliche Hohepriesterin *Sanussi*. In der 4.500 Einwohner starken Stadt werden die Waren einer „Kleinstadt" gehandelt.



**Die Siedlung der Matua** (40 Einwohner) ist um das Heiligtum von Alo, dem Titan des Lebens gebaut. Ortsvorsteher *Turu-Pa* weiß viel über dessen Kult und die anderen vier Titanen.



**Im Tempel von Mua,** Titanin der Felsen, wehrt sich die einsiedlerische Matua *Ropata* gegen Angriffe von Schnappechsen (S. 279 Regelwerk).



**Auf einem hohen Gipfel** liegen die Ruinen des Heiligtums von Rii, der Lufttitanin. Eine Kolonie geflügelter *Manulele* hat sich hier angesiedelt.



**Hier lagern 35 Seeräuber,** die auf der Flucht vor den Häschern der Spiegelkönigin hier gestrandet sind. Ihre gnomische Kapitänin *Onilia* wird von Yiella steckbrieflich gesucht. Die Freibeuter wissen nicht, dass ihr Schiff in der östlichen Bucht in unmittelbarer Nähe eines Heiligtums von Uru, dem Wassertitan, gesunken ist.

Diese Splittermond-Fan-Spielhilfe zum Schimmermeer hat Ackerknecht im Rahmen des WOPC 2015 erstellt.
Das Bild vom 1908 verstorbenen Maler Alfred Thompson Bricher ist gemeinfrei, da die Schutzfrist abgelaufen ist.

# Marla Eisenbeiß und ihre Trollpiraten

## Ein Beitrag zur OPC-Kategorie „Auf der Insel" von André „Seanchui" Frenzer
## Eine höchst übellaunige Begegnung für Fantasy-Systeme
## mit Spielwerten für 13th Age

*„Nichts ist so verzweifelt eintönig wie das Meer; die Grausamkeit der Piraten wundert mich nicht mehr."*

*- James Russel Lowell*

Bis vor wenigen Jahren lebte der trollische Stamm der Eisenbeißer mehr oder weniger friedlich in den rauen Gebirgen der Nordlande und begnügte sich damit, hin und wieder die Bauern umliegender Dörfer und Gehöfte zu verspeisen oder mit den anderen Trollen blutige Grenzstreitereien auszufechten. Weder war der Stamm sonderlich mächtig, noch war sein Territorium in irgendeiner Art besonders interessant, was dem eher gemütlichen Leben der Trolle entgegenkam. Das änderte sich schlagartig, als ein arroganter Baron aus den südlicher gelegenen Königreichen Herrschaftsansprüche in den Nordlanden stellte. Nach wenigen, blutigen und schlecht verlaufenen Schlachten wurden die überlebenden Trolle gefangengenommen und in den Süden verschleppt, wo sie an Bord eines Sklavenschiffes verbracht wurden.

Das Schiff kreuzte bei gutem Wind den Weg eines Piratenschiffes. Die gierigen Piraten brachten das Schiff auf, enterten es und töteten die Besatzung. Dann befreiten sie die der Sklaverei angedachten Trolle von ihren Fesseln – ein böser Fehler, denn Dankbarkeit gehört nicht zu den großen Tugenden der Eisenbeißer. Die aufgebrachten und gedemütigten Trolle brachten die Piraten allesamt um und übernahmen ihr Schiff. Ein paar gebrochene Trollnasen später hatten sie außerdem ihre Kapitänin „gewählt": Marla Eisenbeiß, die letzte überlebende Schamanin des Stammes. Seit her kreuzt die – kurzerhand umbenannte – „Eisenbeiß" die südlichen Meere und kapert Handelsfahrer, Sklavenschiffe, andere Piraten und überhaupt jede Schaluppe, die ihr vor den Bug gerät.



Bei ihren Kaperfahrten gerieten ihnen irgendwann die unglücklichen Piraten der „Listige Libelle" in die hungrigen Mäuler. In den privaten Unterlagen des unglücklichen Kapitäns Lukano Vesta entdeckte Marla eine alte Karte, die angeblich den Weg zu einem sagenhaften Piratenschatz weist. Tatsächlich gehörte die Karte einst Gernot dem Schwarzen, der nicht nur aufgrund seines mächtigen, schwarzen Bartes so genannt wurde, sondern auch, weil er sich auf die schwarzen Künste verstand. In seiner Karriere häuft er einen wahrhaft bemerkenswerten Schatz an, doch er war schlau genug, seine Schatzkarte vor ungewolltem Zugriff zu schützen: Die Karte ist ein beseelter, magischer Gegenstand, der in Übellaunigkeit seinen neuen Besitzern in nichts nachsteht. Sie kommuniziert in geschriebenen Rätseln, die es zu lösen gilt, bevor sie den rechten Weg weist und macht sich einen Spaß daraus, die tumben Trolle immer weiter zu verwirren, in die falsche Richtung zu lotsen oder auch an den Rand der Weißglut zu treiben.

Seit Marla die Suche nach Gernots legendärem Piratenschatz aufgenommen hat, nehmen die Eisenbeißer oft und gerne Gefangene, die sich mit den Rätseln der Karte auseinander setzen müssen. Doch auch diesen Unglücklichen wird die Übellaunigkeit der Schatzkarte stets zum Verhängnis, hat sie doch Gefallen an dem Geräusch brechender Knochen gefunden, das über die Planken der „Eisenbeiß" hallt, wenn wieder ein unglücklicher Gefangener Marla und ihren Eisenbeißern nicht zu Gernots Schatz führen konnte…

## Die Trollpiraten im Spiel

Marla Eisenbeiß und ihre Trollpiraten können als zufällige Begegnung für alle Schiffsreisen herhalten. Dabei können sie als Auflockerung für eine ansonsten eintönige Überfahrt dienen. Natürlich bietet es sich auch an, die Charaktere in die Gefangenschaft der Trollpiraten zu bringen und sie so dazu zu zwingen, den sagenhaften Piratenschatz Gernots des Schwarzen zu finden. Dafür müssen sie die Rätsel der übellaunigen Schatzkarte lösen, sich gut mit Marla und den anderen Trollen stellen und natürlich einen Weg finden, wie sie die Trolle hintergehen können, wenn sie die Finger erst einmal auf den gigantischen Golddublonenberg gelegt haben, der sie erwartet…

## Spielwerte

### Trollpirat

*Großer 4. Stufe Fußvolk*

**Initiative:** +10

**Fürchterliche Klaue +8 gg. RK (2 Angriffe)** – 15 Punkte Schaden

*Trollische Regeneration* (aber aufgrund des entbehrlichen Lebens auf See nur noch 3 Regenerationen je Kampf)

RK 17 / KW 17 / GW 13 / **TP 90**

### Marla Eisenbeiß

*Großer 4. Stufe Zerstörer*

**Initiative:** +11

**Fürchterliche Klaue +9 gg. RK (2 Angriffe)** – 21 Punkte Schaden

*Trollische Regeneration* (aber aufgrund des entbehrlichen Lebens auf See nur noch 4 Regenerationen je Kampf)

RK 18 / KW 18 / GW 13 / **TP 110**

**Ikonen:** Obwohl extrem übellaunig treibt die Trollpiraten ihr steter Hunger in den Dienst jeder Ikone die bereit ist, eine zünftige Mahlzeit aufzutischen.

### Die Schatzkarte (magischer Gegenstand, Heldenrang)

Kein Aufladungswurf. Eine unscheinbare Landkarte, auf der verschiedene Inseln in einem Archipel verzeichnet sind. Sie ändert Lage, Anordnung und Größe der Inseln nach Belieben und schreibt dabei kleine Worträtsel auf (z. B. *„Du spürst ihn und du fasst ihn nicht, du greifst ihn an und hast ihn nicht, du hörst ihn und siehst in nicht, du rennst davon und fliehst ihn nicht."* Lösung: *Der Wind*). Der erste Buchstabe des Lösungswortes definiert die Himmelsrichtung (N / O / S / W), in die gefahren werden muss um Gernots Schatz näher zu kommen. Misslingt eine Kartenleseprobe gegen SG 20 beim Lösen des Rätsels, gibt die Karte eine falsche Richtung vor.

### Marlas Papagei

Marla Eisenbeiß wird von einem grün gefiederten Papagei begleitet. Dieser sitzt gewöhnlich auf ihrer Schulter. Warum Marla den kleinen Kerl nicht schlicht verspeist, ist ihren Gefolgsleuten immer ein Rätsel geblieben. Tatsächlich hat sich der überaus intelligente Vogel, der fließend trollisch und auch die gängigsten menschlichen Sprachen spricht, längst mit der Schatzkarte vertraut gemacht und vermag ihre Listen und Tücken zu durchschauen. Wie und ob sich die Charaktere aber mit dem wankelmütigen Federvieh verbünden können, steht in den Sternen…

# Insel der Justiz ein WOPC Beitrag von Rorschachhamster aka Christian Sturke

„Gerechtigkeit“ ist ein sehr dehnbarer Begriff in der Stadt der Träume. Obwohl die Richter der Stadt formal unabhängig sind, sind sie es nicht vom Willen des Schwarzen Fürsten und ihren eigenen Ambitionen, Familien und Gelüsten. Wer einem dieser Dinge im Weg steht landet unweigerlich auf der Insel der Justiz – und zwar mittels des Brückengerichts, das auf der Brücke der Hoffnungslosen steht.
Die Gerichtsvollhandlung besteht grundsätzlich aus einer Vorverhandlung, einigen Tagen dazwischen, in denen die SC versuchen können, die Verhandlung zu beeinflussen (Tabellen B und C) und einer Hauptverhandlung, in der die Auswirkungen sich manifestieren und die Entscheidung des Richters ausgewürfelt wird, mit den zusammengekommenen Modifikatoren... Abhängig von dem Verbrechen, das Vorgeworfen wird, gibt es einen Grundmodifikator auf diesen Wurf:

| | |
|---|---|
| +2 | Herumlungern, Verschmutzung, Unzüchtige Rede in Gegenwart von Kindern oder Priestern |
| +0 | Aufruf zur Gewalt, unlizensiertes Duellieren, Schadensmagie, Trotz gegenüber Beamten |
| -2 | Diebstahl, Sklavenbeschädigung, Widerstand gegen Gildenrecht, Verkauf von unzensierter Literatur |
| -4 | Widerstand gegen die Obrigkeit, Blasphemie, Beleidigung des Schwarzen Fürsten, Brutalität |
| -6 | Mord, Verrat, Aufruf zum Aufruhr, Tödliche Magie |

Die erste Tabelle bestimmt, abhängig vom ausgegebenen Geld, die Art des Anwalts, und den davon abhängigen Wurf während der Hauptverhandlung, sowie die Boni auf den Würfelwurf von anderen Tabellen:

| GM | Tabelle A - Art des Anwalts | W? | Verhandlungsbonus |
|---|---|---|---|
| 0 | Pflichtverteidiger: 1W3 | -1 | Taucht nicht auf, -4 |
| 10 | Verteidiger 1W4 +1 D | 2 | Stammelt, -2 |
| 100 | Rechtsbeistand 1W5 +1 C | 3 | Ordentlich, +0 |
| 500 | Advokat 1W6 +1 CD | 4 | Flüssig, +2 |
| 1000 | Rechtsverdreher 1W7 +1 BD | 5 | Eloquent, +4 |
| 2500 | Winkeladvokat 1W8 +2 BC | 6 | Gut, +6 |
| 5000 | Staranwalt 1W7+1 +2 BCD | 7+ | Emotional, +8 |

Richter und Anwalt modifizieren die Boni oder den Würfelwurf auf einer Tabelle (z.B. *2 D = Modifikator D verdoppelt, VB + 1W20-10 heißt der Verhandlungbonus wird um das Ergebnis des Wurfes verändert, -/+2 B wird auf den Würfelwurf angerechnet, etc.)

| GM | Tabelle B - Bestechungen | W? | Verhandlungsbonus |
|---|---|---|---|
| 10 | Symbolische Geste 1W3 | -1 | Beleidigt, -4 |
| 100 | Freundliche Geste 1W4 | 2 | Unzufrieden, -2 |
| 1000 | Taschengeld 1W5 | 3 | Egal, +/- 0 |
| 5000 | Spende 1W6 | 4 | Positiv +2 |
| 10000 | Unbestimmte Summe 1W7 | 5 | Gut +4 |
| 15000 | Neue Yacht 1W6+1 | 6 | Erfreut +6 |
| 25000 | Neue/r Geliebte/r 1W6+2 | 7+ | Fröhlich +8 |

| GM | Tabelle C – Zeugen kaufen | W? | Verhandlungsbonus |
|---|---|---|---|
| 1 | Aufgegriffen 1W3 | -1 | Taucht nicht auf, -3 |
| 10 | Unerfahren 1W4 | 2 | Widersprüchlich, -2 |
| 50 | Unbedarft 1W5 | 3 | Stammelt, -1 |
| 100 | Schlau 1W6 | 4 | Keinerlei Inhalt, +/-0 |
| 250 | Berufszeuge 1W7 | 5 | Informativ, +1 |
| 500 | Beamter des Fürsten 1W8 | 6 | Entlastend, +2 |
| 1000 | Mandatsträger 1W7+1 | 7 | Schlangenzunge, +3 |
| 2000+ | Persönlichkeit, 1W6+2 | 8+ | Alibi, +4 |

Tabelle B und C können natürlich auch ausgespielt oder durch eine Regel des Systems beeinflusst werden. Zwischen Vorverhandlung und Hauptverhandlung liegen 1W6 Tage. Das Bestechen (B oder C) dauert einen Tag, Boni addieren sich. Tabelle D wird dagegen zufällig ausgewürfelt:

| W8 | Tabelle D - Ereignisse während der Verhandlung |
|---|---|
| -1 | Schwarzer Fürst ungehalten -6 auf VB |
| 2 | Anwalt wird verhaftet (wie 1 auf Tabelle A) |
| 3 | Anwalt diskreditiert, -4 auf VB durch Anwalt (max. -4) |
| 4 | Zeuge bekannt, -2 auf VB durch zufälligen Zeugen |
| 5 | Neues Gesetz VB + 1W12-6 |
| 6 | Guter Leumund durch unbekannten Förderer +2 VB |
| 7 | Feiertag +4 VB |
| 8+ | Teilamnestie durch Schwarzen Fürsten +10 VB |

| W5 | Tabelle E - Richter | |
|---|---|---|
| 1 | Uralt | 1) Gerecht -2 BC, 2) Willkürlich 1/2 VB, 3) Debil VB +1W20-10 |
| 2 | Jung | 1) Naiv +4 VB, 2) Ehrgeizig -4 VB, 3) Unerfahren +2 BC |
| 3 | Schmierig | 1) Korrupt *2 B, 2) Grausam -6 VB, 3) Anwaltsfresser -2 D |
| 4 | Kalt | 1) Berechnend +2 B, 2) Überkorrekt -2 C, 3) Politisch *2 D |
| 5 | Fett | 1) Uninteressiert 1/2 VB, 2) Reich -2 B, 3) Freundlich +4 B |

| W20 + VB | Besonderes |
|---|---|
| -1 | Sofortiges Erdrosseln im Gerichtssaal |
| 2 | Folter auf dem Rad, danach Hängen |
| 3 | Kopf ab |
| 4 | Schwere Folter, danach Einzelhaft in den Tiefen Zellen |
| 5 | Einzelhaft (Keine Dauer angegeben...) |
| 6 | Wird ohne Ausrüstung in die Alptraumtunnel geworfen |
| 7 | Wird als Sklave verkauft |
| 8 | 1W12 Monate Strafarbeit |
| 9 | 1W12 Monate Haft |
| 10 | Strafgeld 1W20*500 GM |
| 11 | 1W4 Wochen Haft |
| 12 | 1W20 Peitschenhiebe |
| 13 | Strafgeld 1W10*100 GM |
| 14 | 1W6 Tage Haft |
| 15 | Strafgeld 1W100 GM |
| 16 | 1W24 Stunden im Pranger |
| 17 | 1W12 Monate Bewährung |
| 18 | Freispruch unter Vorbehalt |
| 19 | Freispruch |
| 20+ | Freispruch, erhält Schadensersatz: 1W100*1W100 GM |

Vor Gericht und auf hoher See ist man in Gottes Hand!
Schwer beeinflusst von den Ready Ref Sheets von Judges Guild

*„Besser zu sterben, als in Schande zu leben." – Japanisches Sprichwort*

Hier folgt die Beschreibung eines japanischen Außenpostens auf einer Pazifikinsel, welcher im 2. Weltkrieg errichtet wurde. Aufgrund der gegebenen Befehle an die hiesigen Soldaten, sowie den Mangel an Kommunikationsmöglichkeiten ist dieser Außenposten noch immer in Betrieb. Ob die Charaktere als Schiffsbrüchige auf der Insel landen und sich mit den Soldaten auseinandersetzen müssen, oder ob sie aktiv nach diesem Außenposten suchen, sei alleine ihnen überlassen.

**Funktion:** Es handelt sich um einen Beobachtungs- und Radarposten, welcher zur Warnung vor Schiffen und Flugzeugen dienen sollte. Unglücklicherweise wurde bei einem Luftangriff die Radiostation so schwer beschädigt, dass sie sich nicht mehr bedienen ließ. Der letzte durchgekommene Befehl war, die Insel zu befestigen und gegen mögliche Angreifer zu verteidigen. Die Soldaten nehmen an, dass der Krieg noch nicht vorbei ist und warten auf weitere Befehle ihrer Vorgesetzten.

**Aufbau:** Die Insel ist vulkanischen Ursprungs, und der zentrale Berg eignete sich hervorragend, um eine Bunkeranlage zu verstecken. Nach dem Luftangriff wurde der Radioturm gekappt und alles an offensichtlicher Ausrüstung getarnt, sodass die Basis von der Luft kaum zu entdecken ist. Es handelt sich um einen Bunker mit mehreren Luftabwehrstellungen und MG-Nestern als Verteidigung; der umliegende Dschungel macht das Durchkommen für Fahrzeuge schwierig, vor allem da dieser vermint und mit Fallen gespickt wurde. Tiefer im Berg gelegen befinden sich Ausrüstungslager, Schlafräume und der Planungs- und Funkraum.

**Ausrüstung:** Die Soldaten wurden reichlich mit Waffen und Munition ausgestattet, um lange ohne Nachschub auskommen zu können. Jeder Soldat ist mit einem Gewehr oder einer Maschinenpistole ausgestattet, sowie mit Messer und Granaten; einige Soldaten haben auch leichte Maschinengewehre oder Scharfschützengewehre. Etwa jeder zweite Soldat hat einen Helm. Offiziere tragen eine Pistole und ein Katana und können sich annähernd frei am Waffenarsenal bedienen. Für die Flakgeschütze gibt es jedoch nicht mehr viel Munition, da große Teile davon verwendet wurden, um den Dschungel zu verminen. Zudem wurden vereinzelt im Dschungel Munitionslager und Scharfschützennester angelegt.

**Überleben:** Woran es den Soldaten mangelt sind Lebensmittel und Medizin. Auf der Insel gibt es jedoch auch noch Eingeborene; von diesen wird regelmäßig Nahrung requiriert, sprich: Geraubt. Zudem werden Sammeltrupps in den Dschungel ausgeschickt, um Tiere zu Jagen oder Früchte zu ernten. Pläne, selbst Lebensmittel anzubauen wurden verworfen, da sich Felder aus der Luft entdecken lassen.
Ein weiteres Problem war, dass die Soldaten alterten. Um die Insel weiter verteidigen zu können, wurden mehrere Frauen der Eingeborenen entführt. Ihr Schicksal ist eher düster; die Kinder werden durchaus liebevoll erzogen – sie dienen den Soldaten ein wenig als Familienersatz – werden jedoch stark indoktriniert, um alle Nicht-Japaner als minderwertig anzusehen und die Insel bis auf den Tod zu verteidigen.

**Besatzung**: Die Besatzung des Stützpunktes besteht aus knapp 30 Soldaten, sowie 5 Offizieren – ein Flakoffizier, Funk- und Radaroffizier, Truppenkommandant, Versorgungsoffizier und Politoffizier. Letzterer ist die höchste politische Instanz. Während dieser absolut von der Aufgabe überzeugt ist, sind nicht alle Soldaten fanatisch; auch sollte zumindest der Funkoffizier offen für Verhandlungen sein. Zudem gibt es knapp 15 gefangene Frauen.

**Vorgehen:** Sollten Fremde auf der Insel aufgefunden werden, wird man versuchen, diese gefangen zu nehmen; man will Neuigkeiten von außerhalb hören und kann zudem Zwangsarbeiter gebrauchen. Aussagen über die Niederlage Japans werden jedoch als Feindpropaganda abgetan – die Soldaten weigern sich einzusehen, dass ihre Mission sinnlos war. Kommt es zum Kampf, wird man in der Regel versuchen, die Angreifer in Fallen zu locken und schon im Dschungel zu bekämpfen. Munition will man nach Möglichkeit sparen.

Die PCs können durchaus versuchen, mit den Soldaten zu reden; die Tatsache, dass nicht alle fanatisch sind (und dass manche von ihnen die Art, wie die Einheimischen behandelt werden, ablehnen) könnte man nutzen, um innerhalb der Soldaten Streit zu schüren. Das Funkgerät ließe sich zudem mit den richtigen Ersatzteilen reparieren – und sollte man den Vorgesetzten der Soldaten erreichen können, werden diese auf seine Befehle hören.

Dies ist bei weitem kein fertiges Abenteuer, sondern lediglich ein Denkansatz. Ich hoffe, dass er viel Inspiration bietet und wünsche viel Spaß beim Spielen!

-Deniz Rogowski

### Die Sandsteininsel

Schon immer wurde auf dieser Insel Sandstein abgebaut. Heute jedoch ist der Handel damit zum Erliegen gekommen und Sklaven verrichten die harte Arbeit. Der Sandstein wird nun für die reichen Verzierungen der vielen kleinen Tempel der Insel verwendet und auch als Munition für die Katapulte der Hafenbefestigungen. Die Bewohner der Insel leben als Handwerker, Fischer und Sklavenhalter. Die Insel selbst ist kaum bewaldet. Sie ist geprägt durch den schroffen Stein, von Bergen und Tälern durchzogen und misst an die 30 Meilen im Durchmesser. Wenige Seeleute wagen die Überfahrt zur Insel, werden Schiffe doch oft vor allem von Sklavenjägern der Nachbarinseln angegriffen.

Eindrucksvoll erheben sich zerklüftete Sandsteinfelsen als bizarre Formationen im Zentrum der Insel und bilden ein wahres Labyrinth für die wenigen Wagemutigen, die sich weiter als bis zu den Steinbrüchen an ihrem Rand wagen. Niemand kennt die genaue Größe des uralten Labyrinths und nicht wenige dunkle Legenden ranken sich darum. Daher wagt sich kaum jemand ohne Grund in dessen Nähe. Ein schwer zu beschreibendes Gefühl geht davon aus, eine eigenartige Angst, die sich des Betrachters bemächtigt. Doch einige Legenden berichten von den Schätzen der Bewacher des Labyrinths, den Puca, und die Hoffnung auf Reichtum lockt hin und wieder Wagemutige in die verschlungenen Gänge und Tunnel. Andere erhoffen sich Hilfe und Rat von den Wesen und überwinden den Schrecken, wagen sich in seine Tiefen. Einige sagen allerdings, man finde dort was man mitbringt: Wanderer mit böser Gesinnung verschwanden auf ewig in seinen Tiefen und andere fanden ihr Glück. Selten jedoch hört man von Menschen, die zurückkehrten und kaum einer war noch geistig gesund genug um glaubhaft davon zu berichten, was ihm widerfahren war.

### Das Labyrinth

Egal von welcher Richtung man sich dem Labyrinth nähert, wenn man sich nach einem Eingang umsieht, so findet man diesen bereits nach kurzer Suche, ja sieht ihn gar schon von der Ferne. Jeden überkommt noch vor dem Betreten ein Gefühl des Beobachtet-Werdens und der Beobachter - das Labyrinth - scheint in die Tiefen der eigenen Seele zu blicken. Es besteht aus tiefen Kerben im Stein, unzähligen Tunneln und Verzweigungen. Betritt man die Gänge, so scheinen sich die Wände zu bewegen, drohen den Wanderer zu zerquetschen. Stimmen flüstern und locken mit Schätzen, drohen aber auch mit einem schmerzhaften Tode. Zu jeder Zeit erschüttern leichte Beben den Boden, wenn die Puca die Wände verändern. Ein bedrohliches Knurren hinter der nächsten Ecke mag eine Illusion sein, oder auch ein sehr reales Raubtier. Wer genau beobachtet, kann bemerken, wie eine Wand langsam vor ihm im Boden versinkt, sich aus diesem erhebt oder sich mit einer anderen verbindet, wo zuvor noch ein Durchgang war. Und wer dazu noch Glück hat, dessen Fackellicht wird von den Augen eines Puca reflektiert, bevor dessen gedrungene Gestalt um die nächste Ecke eilt.

### Die andere Seite

Das Labyrinth ist ein Durchgang zur Anderswelt, dem Reich der Feenwesen. Einst wusste man einen Pfad zu gehen und mit den richtigen Gaben an die Hüter des Labyrinths konnte man so in die fremde Welt gelangen. Heute sind der richtige Weg und Riten vergessen. Den Ort in der Anderswelt an den man durchs Labyrinth gelangt, nennen die Feenwesen Sonnenglanzhöhen.

### Die Feenwesen

Die Puca, Wächter des Labyrinths, vermissen die alten Zeiten, in denen die Menschen zu ihnen kamen um ihnen zu opfern und um Einlass zu begehren. Die heutigen Besucher sind für sie Grobiane, Unwissende, mit denen sie ihr oft grausames Spiel spielen.

Die Puca sind eine Rasse kleinwüchsiger Wesen, die mit den Steinen und der Erde verwandt sind. Es sind boshafte, magiebegabte Feenwesen. Einst schufen sie dieses Labyrinth und wurden seine Wächter, labten sich auch an den Opfern der Sterblichen. Ihre Gestalt ist gedrungen und besteht völlig aus dunkel geädertem Stein. Ihre Arme sind länger als die Beine und der Kopf sitzt direkt auf dem Rumpf. Ihre Augen.hwarz, reflektieren aber Licht, was die Geschichten über seltsame Lichter im Labyrinth begründete. Man sieht sie selten in ihrer wahren steinernen Gestalt, denn sie können sich in Tiere verwandeln - diese allerdings haben immer ein schwarzes Fell oder schwarze Haut. Sie führen einen Wanderer oft in Gestalt einer Bergziege, einer Schlange, einer Raubkatze oder auch eines Bergponys in die Irre. Außer der Gestaltwandelfähigkeit besitzen sie die Macht über Fels und können Stein erschaffen, formen und verändern.

Es heißt, wer einen von ihnen fängt hat sein Leben lang freies Geleit in ihren Gefilden. Silber ist der Fluch, die geheime Schwäche dieser Wesen und der Schlüssel sie zu fangen: Ein Seil, in das Silber gewirkt wurde oder auch eine Kette oder Schelle aus diesem Material hindert sie am entkommen.

## NSC: Firion Strat

Firion lebt am Rande der Hafensiedlung auf der Sandsteininsel. Man kennt ihn als einen der wenigen jemals aus dem Labyrinth Zurückgekehrten. Er ist etwa Mitte 30 und trägt mit vielen Narben und wettergegerbter Haut die Spuren eines gefährlichen Lebens. Er nennt sich einen Abenteurer im Ruhestand und fragt man ihn nach seiner Geschichte aus dem Labyrinth, so berichtet er, panisch geflohen zu sein, als seine Begleiter von den Puca gejagt und durch Steinlawinen erschlagen wurden. Er griff sich das magische Säckchen seines Begleiters, mit dessen Hilfe er zum Ausgang zurück fand.

In Wirklichkeit ist Firion ein ausgestoßenes Feenwesen, das unter den Menschen lebt. Er macht sich einen Spaß daraus, wagemutigen Menschen die das Labyrinth betreten wollen einen Handel anzubieten. Er bietet ihnen ein Säckchen mit Zaubersteinen an, die richtig angewendet den Weg zurück aus dem Labyrinth weisen. Im Gegenzug verlangt er, dass man ihm einen kopfgroßen, schillernden Feenstein aus den Sonnenglanzhöhen besorgt. Erscheint sein Gegenüber beim Handel allzu naiv und gutgläubig, verkauft er ihm eine Kopie des Säckchens. Zeigt der Handelspartner allerdings ausreichend Handelsgeschick und Witz, so gibt er ihm tatsächlich ein echtes Säckchen mit Wegsteinen.

## Die Wegsteine

Firion besitzt ein Säckchen mit einer Hand voll kleiner, runder Kiesel. Wer eines im Labyrinth hinter sich zu Boden wirft ohne umzublicken, wird immer ein weiteres Steinchen in dem Beutel finden. Erst, wenn er beschließt, den Rückweg anzutreten kann er der Spur aus dem Labyrinth heraus folgen. Da die Puca diese magischen Säckchen hassen, kommt es durchaus vor, dass sie die abgelegten Steinchen entfernen, wenn sie bemerken, dass ein Wanderer mit dieser Magie ausgestattet ist.

### Abenteueraufhänger

Der Schatz: Ein Mann sucht Hilfe bei der Suche nach dem Schatz der Puca. Er bringt einiges an Wissen mit und verfügt auch über eine Karte die angeblich als einzige ihrer Art den Weg dorthin weist. Ein Verwandter habe sie ihm vermacht, der eines der Wesen gefangen hatte und es diese Karte zeichnen ließ. Er selbst starb bald darauf aus unerfindlichen Gründen.

Der junge Held: Die Spieler werden um Hilfe bei der Suche nach einem jungen Mann gebeten. Er hat sich aufgemacht, um den Schatz der Puca zu bergen und die Notlage seiner Familie zu beenden. Der Auftraggeber appelliert an das gute Herz der SC und verspricht ihnen das wenige Hab und Gut das er besitzt. Am Rande des Labyrinths finden sie Spuren des jungen Helden und folgen ihm ins Labyrinth. Sind die Absichten der SC rein und haben sie keine Belohnung für die Suche verlangt, sind die Feenwesen ihnen recht wohlgesonnen.

Heimkehr: Weit von der Insel entfernt begegnen die SC einem gefangenen Puca. Er könnte der Diener eines Feindes der SC sein, der sich, gefangen durch Ketten aus Silber, auch nach dem Ende seines Meisters nicht befreien kann. Wenn die SC vertrauenswürdig erscheinen, bittet er sie, ihn zurück zur Sandsteininsel und ins Labyrinth zu bringen. Im Gegenzug verspricht er ihnen einen Teil des Puca-Schatzes. Nur in seiner Heimat kann er seine in Gefangenschaft verlorenen Kräfte zurück erlangen. Im Labyrinth angekommen empfangen die anderen Puca ihren verschollenen Verwandten zunächst freudig. Jedoch stellt sich heraus, dass diesem nicht zustand, einen Teil ihres Schatzes zu versprechen.

Idee: Florian Wehner - Texte: Florian Wehner und Jörg Köster - Layout: Jörg Köster
Dieses **Kurzabenteuer** wurde regellos für Geschichten des Seelenfänger RPG konzipiert, kann aber auch in jedem anderen Fantasy-Setting und System eingesetzt werden.
Seelenfänger - Täuscherland, das neue deutsche FATE-Setting erscheint demnächst im
Prometheus Games Verlag - Christian Loewenthal & Marcel Hill GbR - Kolberger Str.1 - 47167 Duisburg

# Die Phantominsel

## Fluchfall

Wenn die Sterne richtig stehen, taucht nahe der Nebelfelsen, jener Inselgruppe östlich der Nordmark, unvermittelt eine Insel aus dem allgegenwärtigen Nebel auf. Eine Geschichte der Fischer berichtet, zum Zeitpunkt des Fluchfalls vor sieben Jahren sei ein Stern vom Himmel gefallen und habe dieses von wenigen Menschen bewohnte Eiland im Meer versenkt.

## Die Wahrheit

Tatsächlich fiel etwas vom Himmel, damals vor sieben Jahren. Es handelte sich um einen gewaltigen Machtspan, ein Artefakt das seit jeher von den Magiebegabten der Welt für unfassbare Wunder genutzt wird. Sein Ursprung wird seinem Finder Rätsel aufgeben, denn es wird diesen Artefakten nachgesagt, sie seien beim sogenannten Geisterbeben vor hunderten von Jahren entstanden. Sein Auftauchen jetzt, so viele Jahre später muss ein Zeichen sein.

Die Insel wurde durch den Aufprall nicht vernichtet und im Meer versenkt. In Wahrheit wurde sie völlig aus der Welt der Menschen gerissen und in die Anderswelt geschleudert. Nur wenn eine bestimmte Sternenkonstellation, Das Echo des Mor'Lia, am Himmel zu sehen ist, kehrt die Insel mitsamt ihrer Bewohner wieder auf.

## Abenteueraufhänger

Der alte Mann: Ein alter Seemann erzählt den SC bei einem Grog am Abend in einer Kneipe die Geschichte von der verschwundenen Insel. Als Bezahlung möchte er ein stattliches Sümmchen Gold. Er weiß von der Sternenkonstellation zu berichten, die das erneute Auftauchen des Eilands ankündigt und diese steht gerade am Himmel. Er erzählt von einer Legende nach der dem Finder des gefallenen Sterns große Macht versprochen wird. Auch kennt er die ungefähre Position der einst angeblich versunkenen Insel. Er warnt die SC, dass die Insel nur einen Tag und eine Nacht zu betreten sein wird, bis sie wieder für ein ganzes Jahr verschwindet.

Seenot: Die SC geraten durch einen Piratenüberfall oder den Angriff einer Bestie aus der Anderswelt in Seenot. Sie treiben hilflos im Meer, als plötzlich eine Insel direkt vor ihnen im Meer auftaucht. Als sie sie betreten, erscheint ihnen der Geist eines Magiers, der sie warnt in großer Gefahr zu sein und dass die Insel nach einem Tag und einer Nacht in den Fluten des Meeres versinken wird.

## Der gefallene Stern

Als der Machtspan zu Boden fiel, prallte er in den alten Turm des mächtigsten Magiers der Insel. Diesen machte er dem Erdboden gleich und durchschlug sämtliche Geschosse, bis er in den darunter befindlichen Höhlen zum liegen kam. Hier wird er heute von den ihm huldigenden Geistern als Geschenk der Götter verehrt und bewacht. Er gleicht einem geschwärzten, alten Stück Holz von etwa einem Schritt Länge, was eine gewaltige Größe für einen Machtspan bedeutet. Allerdings ist er mitnichten so zerbrechlich wie Holz, sondern stattdessen hart wie Stahl. Es geht ein grünliches Glühen von dem Machtspan aus und seine Magie wirkt fast überall auf der Insel.

## Die Magie der Insel

Die Magie des Machtspans bewirkte in den letzten Jahren ein immenses Pflanzenwachstum, welches lediglich den Bereich des direkten Umkreises aussparte, jenen Bereich in dem sich auch das Dorf befindet. Es scheint, als brenne die pure Kraft des Artefaktes hier alles Leben mit der Zeit hinweg. Hier leben keine Tiere und es wächst nicht ein einziger Grashalm. Der komplette Rest der Insel ist über und über mit einem Urwald aus Nadelbäumen und dornigem Unterholz bewachsen. Der Aufprall und die dabei freigesetzte Energie tötete die gesamte Bevölkerung der Insel. Die zur Ruhe gekommene Energie des Machspans erhält heute jedoch alles Lebendige auf der Insel über seine natürliche Altersgrenze hinaus am Leben.

## Die Insel

Einst ein karger Felsbrocken im Meer, erhebt sich nun ein dunkelgrüner Berg, dem bewachsenen Rücken eines urtümlichen Ungeheuers gleich aus dem Nebel der kalten See. Der kleine, steinerne Anleger den die Insulaner einst anlegten steht noch immer, wenn auch arg von der Zeit in Mitleidenschaft gezogen. Verlässt man den Steg, befindet man sich sofort inmitten des Urwaldes. Ungewöhnlich viele Vögel und kleine Tiere bewohnen den Wald. Tote Tiere sind nirgends zu finden. Auch der ein oder andere immens große Ameisenhügel lässt erahnen, dass etwas mit der Fauna der Insel nicht stimmt. Der Weg zum Dorf ist schwer, aber nicht unmöglich zu finden, sind doch unter Vegetation und Erde die Steine eines befestigten Weges mit Mühe auszumachen. Er führt stets bergauf, da sich die Siedlung im bergigen Zentrum der kleinen Insel befindet. Wenn man sich nicht verläuft, ist es eine Wegstrecke von nur einer halben Stunde. Je weiter man sich dem Dorf im Zentrum der Insel nähert, desto stärker wird ein beklemmendes Gefühl - die Anwesenheit der Geister und die Kraft des Machtspans ist drückend zu spüren.

## Die Bewohner der Insel

Die Bewohner der Insel sind bei dem Aufprall vor sieben Jahren alle umgekommen. Allerdings kehrten sie alle als Geister zurück und glauben noch immer am Leben zu sein. Einige unter ihnen verehren den gefallenen Stern als eine Gabe der Götter und hüten ihn mit Argusaugen vor den anderen Geistern und auch vor jedem Eindringling auf der Insel. Der Bereich um den Turm des Magiers im Zentrum des Dorfes gilt als tabu und darf nur von den Hütern des Machtspans betreten werden. Angeführt werden diese vom Geist eines alten Magiers, der einst am Ort des Einschlags lebte. Die übrigen Geister ahnen, dass der gefallene Stern nichts Gutes für sie und die Insel verheißt und wünschen sich, jemand würde ihn von hier fortbringen.

Alle Geister sind für lebende Besucher der Insel zunächst immer sichtbar. Nichts lässt darauf schließen, dass es sich um Geister handelt, bis die SC diese erzürnen. Ein mächtiger Spuk liegt auf dem Dorf, der auch ohne Zutun der Bewohner eine lebendige Siedlung vorgaukelt. Nehmen die SC von den Geistern angebotene Speisen zu sich, so schmecken diese wie erwartet, jedoch stellt sich kein Sättigungsgefühl ein. Die Geister sind Besuchern gegenüber freundlich, solange sie im Dorf bleiben. Sobald sie die Turmruine im Zentrum betreten wollen, ruft das die Geister auf den Plan, welche den Machtspan verehren.

## Die Geister-NSC

Alle Geister hier verfügen über die Macht der Manifestation, womit sie zu sehen sind. Ohne diese Kraft einzusetzen, sind sie für normale Menschen nicht zu sehen. Wenn sie erzürnt werden, greifen sie im manifestierten Zustand die SC an. Sie können auch Steine oder Äste auf sie katapultieren, um sie zu verletzen.

Der Magier Jolg Sohn des Adag, der sich Magus vom Fels nennt ist der mächtigste der Geister. Er kann zusätzlich zu den Fähigkeiten die auch die anderen Geister besitzen, von einem Menschen Besitz ergreifen. Ein so besessener kann zu einer großen Gefahr für seine Mitreisenden werden, vor allem falls diese nichts von der Gefahr ahnen.

## Zeit

Die Warnung, dass die Insel nach einem Tag und einer Nacht wieder verschwindet, entspricht der Wahrheit. Wenn die SC bis dahin nicht den Machtspan gefunden und vor allem sich nicht von der Insel zurück gezogen haben, werden sie mitsamt des Eilands in die Anderswelt katapultiert, wo die Insel anstatt auf dem Meer, in einem kleinen See auftaucht.

Die SC können in ihrer oder auch der Anderswelt zum Verlassen der Insel umgeknickte Bäume am Rand der Insel als behelfsmäßige Wasserfahrzeuge oder als Floß benutzen.

Idee, Texte und Layout: Jörg Köster
WWW.SEELENFAENGER-RPG.DE
Dieses **Kurzabenteuer** wurde regellos für das Seelenfänger RPG konzipiert, kann aber auch in jedem anderen Fantasy-Setting und System eingesetzt werden.
Seelenfänger - Täuscherland, das neue deutsche FATE-Setting erscheint demnächst im Prometheus Games Verlag - Christian Loewenthal & Marcel Hill GbR - Kolberger Str.1 - 47167 Duisburg

## Der alte Dulm

**von Liechtenauer**

[Auf der Insel, NPC, Fantasy, systemneutral]



Der „alte Dulm“ ist ein verschrobener, eigenbrötlerischer Kauz, der schon so lange in der Inselstadt Harrowdahl lebt, dass sich selbst die Ältesten nicht mehr erinnern können, wo er eigentlich einst herkam. Familie hat er jedenfalls keine in der näheren Umgebung und auf Freunde scheint er keinen besonderen Wert zu legen. Er ist immer schlecht gelaunt, ungepflegt und beschränkt sich darauf, die wenigen Städter die sich in seinen Laden verirren unter seinem abgenutzten Schlapphut böse anzufunkeln, bevor er sie anfaucht was sie denn wollen. Er verlässt selten seine Werkstatt und arbeitet oft bis spät in die Nacht hinein an seinen Vasen, Skulpturen und Kerzen wobei er unverständliches, gutturales Zeug vor sich hin brabbelt oder schweigend stundenlang in seinen Brennofen starrt. Viele halten ihn wegen seiner seltsamen Art für zurückgeblieben und meiden ihn so gut es geht.

Vermutlich hätte man ihn längst aus der Stadt gejagt, wäre er nicht ein so begnadeter Töpfer und Kerzenmacher. Das Formen und Gestalten von Ton und Wachs scheint ihm als besonderes Talent in die Wiege gelegt, und seine Kunstwerke suchen in allen bekannten Landen ihresgleichen. Schon so manch adliges Hochzeitsgeschenk in Form einer delikaten Elfenstatue aus feinstem Porzellan oder einer kunstvoll geformten, handbemalten Kerze kommt ursprünglich aus seiner kleinen, unordentlichen Werkstadt.

So kommen wegen seiner Kreationen häufig auch Händler aus fernen Landen in die Stadt, wodurch auch die übrigen Kaufleute gute Geschäfte machen. Das sind auch die einzigen Momente, in denen man den alten Dulm aufblühen sieht, nämlich wenn er beginnt mit seinen potenziellen Geschäftspartnern bis aufs Blut zu schachern und zu feilschen. Selbst die gewieftesten Händler haben sich an ihm schon die Zähne ausgebissen und es scheint so, als wüsste er immer ganz genau, wie weit er bei ihnen gehen kann, bevor sein Gegenüber unverrichteter Dinge und mit zornesrotem Gesicht wieder abzieht oder sogar handgreiflich wird.

So haben sich die Inselstädter über die Jahrzehnte mit dem alten Dulm arrangiert, gehen ihm so gut es geht aus dem Weg und versorgen ihn ab und an mit den nötigsten Dingen des täglichen Lebens ohne dafür je ein Wort des Dankes zu erfahren.

**Erscheinung:** Der alte Dulm ist ein kleiner, buckliger Mann im hohen Alter, der meist ein zu großes Arbeitshemd und alte abgewetzte Leinenhosen trägt, die schlackernd an ihm herunterhängen. Er weigert sich beständig, passendere Kleidung zu tragen da er sich sonst „eingeengt“ fühlt. Er trägt einen buschigen Schnauzbart und sein struppiges weißes Haar ist meist von einem alten Schlapphut bedeckt, damit es ihn bei der Arbeit nicht behindert. Seine knochigen aber sehr geschickten Finger sind stets schmutzig und er ist meist barfuß unterwegs.
**Wesenszüge:** Mürrisch, missgelaunt, aufbrausend
**Fähigkeiten (soweit bekannt):** Töpfern, Kerzenziehen, Bemalen, Feilschen, Schätzen von Wertgegenständen

---------------------------------------------------------------------**Spielleiterwissen**---------------------------------------------------------------

**Hintergrund:** Der alte Dulm weiß selbst nicht wo er ursprünglich herkommt noch kennt er seinen wirklichen Namen. Den wenig schmeichelhaften Namen „Dulm“ haben ihm vor nunmehr fast 150 Jahren zwei Fischer gegeben, die den Alten nackt und bewusstlos aus dem Gavale Fluss gezogen haben. In der Hoffnung auf eine spannende Geschichte nahmen sie ihn mit in ihr Dorf und pflegten ihn gesund, nur um später festzustellen, dass er wohl zu lange unter Wasser gewesen und nun mit der Intelligenz eines Kleinkindes geschlagen war. Er lebte ein paar Jahre bei den Menschen im Dorf, fand langsam die menschliche Sprache wieder und fristete ein Dasein als sabbernder Prügelknabe der rauen Dorfbewohner oder als unfreiwilliger Spielgefährte ihrer Kinder. Eines Tages verschwand er dann plötzlich aus dem Dorf und die Leute vergaßen ihn wieder.

Es bleibt zu hoffen, dass Dulm sein Gedächtnis nie wieder zurückerlangt, denn weder ist er ein Mensch, noch ist er besonders alt nach den Maßstäben seiner Art. Sein wahrer Name ist *Barascar* und er ist ein verwandelter Rakshasa-Dämon. Er wurde vor fast 200 Jahren von den Herrschern der Ebene des Feuers angeheuert, um einen der ihren in der sterblichen Welt aufzuspüren und zu ihnen zurückzubringen. Und wie es die Art der Rakshasa-Dämonen ist verwandelte er seine Gestalt in die eines unauffälligen Menschen und mischte sich mitten unter sie. Nach Jahren der Suche wurde er jedoch vermeintlich kurz vor seinem Ziel unvorsichtig und fiel zusammen mit einer Abenteurergruppe dem *Spiegel des ewigen Vergessens* zum Opfer *[siehe auch das gleichnamige WOPC-Artefakt]*. Während jedoch seine Gefährten schnell vom Zauber des Spiegels überwältigt wurden und ihrer Erinnerung beraubt bewusstlos zu Boden sanken, stand er mehrere Tage lang verbissen im geistigen Gefecht mit dem Spiegel in der Dunkelheit eines vergessenen Gewölbes. Er unterlag schließlich doch, und da er so lange wiederstanden hatte wurde ihm nicht nur seine Erinnerung sondern auch das Wissen um seine Kräfte und sein wahres Wesen entrissen.

**Erscheinung:** Ein Rakshasa-Dämon in seiner „natürlichen“ Form wird in den Schriften als großes, humanoides Wesen mit einem menschlichen Körper und einem Tigerkopf beschrieben. Ihr Fell hat oft die charakteristische Farbe und Musterung eines Tigers, kann aber auch von weißer oder grauer Färbung bis hin zu nachtschwarz sein. Rakshasas bevorzugen prunkvolle Gewänder aus edlen Stoffen und viele Schmuckstücke, seien sie materieller oder lebender Natur. Außer aus optischen Gründen tragen sie selten Waffen, da sie sich lieber auf ihre Klauen oder ihre angeborenen magischen Fähigkeiten verlassen.
**Wesenszüge:** Hinterhältig, verschlagen, listenreich, grausam
**Fähigkeiten:** Gestaltwandler, Magiebegabung, oberflächliche Gedanken lesen, hohe Intelligenz, waffenloser Kampf mit Klauen und Reißzähnen, hohe Schadensresistenz

# Vergessen in der Dunkelheit

[Auf der Insel, Abenteuer, Fantasy, systemneutral] **von Liechtenauer**



***Anmerkung**: Dieses Abenteuer erfordert von Spielern und Spielleiter (SL) eine andere Herangehensweise als sie vermutlich gewohnt sind. Die Spielercharaktere (SC) haben nämlich kurz vor Beginn das Gedächtnis verloren und müssen ihre Persönlichkeit und Fähigkeiten erst im Laufe des Abenteuers „wiederentdecken“. Die Gruppe startet also mit **komplett leeren Charakterbögen** und nur der SL hat die ausgefüllten Versionen. Lasst euch einmal darauf ein! Es macht großen Spaß gemeinsam die Charaktere kennenzulernen und bietet viel Stoff für Anschlussabenteuer[siehe hierzu meine anderen zwei WOPC-Beiträge].*

Die SCs erwachen nacheinander am Ufer eines reißenden Flusses und können sich an nichts erinnern, nicht einmal an ihre eigenen Namen. Sie sind nackt, durchgefroren, hungrig und haben überall blaue Flecken am Körper *[An dieser Stelle sollte der SL durch gegenseitige Beobachtung einige Attribute und das Aussehen enthüllen]*. Es ist später Nachmittag und in der Ferne hinter einem dichten Wald können sie gerade noch die charakteristischen Rauchfahnen einer Siedlung ausmachen. Nach zwei Stunden beschwerlichem (Bar-) Fußmarsch durch das Unterholz *[erste Waldläuferfähigkeiten kommen langsam aus dem Unterbewusstsein hervor]* erreichen sie das Dorf Quelson. Trotz anfänglicher Aufregung um ihre äußere Erscheinung, erkennen die Dörflern ihre Notlage und nehmen sie für die Nacht auf. Man vermutet, dass die Gruppe von Räubern überfallen wurde, die in der Gegend ihr Unwesen treiben. Lediglich einer der Dorfältesten meint sich zu erinnern, dass ein ähnliches Ereignis in seiner Jugend schon einmal vorgekommen ist, er weiß aber keine Einzelheiten mehr.

Die Gruppe wird vermutlich versuchen, sich im Dorf erst einmal die grundlegendsten Ausrüstungsgegenstände zu beschaffen. Im Austausch können sie den Dörflern ihre Hilfe beispielsweise beim Handwerk und der Jagd anbieten oder die Dorfmiliz im Kampf trainieren *[weitere Fähigkeiten kommen zutage]*.

Nach einigen Tagen werden sie vermutlich auf die Idee kommen, dem Gavale-Fluß stromaufwärts zu folgen. Von den Dörflern erfahren sie, dass fünf Tage in dieser Richtung auf einer Flussinsel eine kleine Stadt namens Harrowdahl liegt. Dort gibt es auch einen Magiekundigen und einen Priester. Vielleicht können die ihnen ja weiterhelfen. Ab dem dritten Reisetag steigt das Gelände leicht an, der dichte Wald wird von felsigem Grasland abgelöst und der Gavale-Fluss verschwindet immer tiefer in einer Schlucht *[hier kann ein Raubüberfall helfen weitere Kampf-Fähigkeiten zu offenbaren und Ausrüstung zu erbeuten]*. Am fünften Tag erreichen sie Harrowdahl, das auf einer großen Felsennadel mitten im Canyon erbaut und nur über eine steinerne Brücke erreichbar ist. Sie merken schnell, dass sie schon einmal hier gewesen sein müssen, da man sie erkennt. Auch erhalten sie erste Hinweise auf ihre jüngste Vergangenheit sowie wer sie sind (oder vorgegeben haben zu sein). Mögliche Begegnungen:

- Eine hübsche Schankmaid kommt auf einen der SC zu und gibt ihm einen leidenschaftlichen Kuss *[oder eine schallende Ohrfeige, je nach SL-Gusto]*.
- Ein Schmied erkennt einen der Kämpfer auf der Straße wieder und verkündet stolz, dass dieser seine bestellten und bereits bezahlten neuen Waffen morgen abholen könne. Sie seien ihm besonders gut gelungen.
- Der örtliche Priester begrüßt seinen Glaubensbruder *[er kann dabei helfen grundlegende priesterliche Fähigkeiten wiederzuerlangen]*
- Der Stadtzauberer spricht den Magier der Gruppe an, dass er „das Artefakt“ bisher leider nicht identifizieren konnte, es aber gerne für eine größere Geldsumme als Pfand noch länger behalten und weiter untersuchen würde. Er erinnert sich auch, mit dem SC einen Fachdisput über Zauberformeln geführt zu haben *[kann helfen die wichtigsten Zaubersprüche wiederzuerlangen]*

Der entscheidende Hinweis ist jedoch, dass sie kurz vor ihrer Abreise vor drei Wochen für jedes Gruppenmitglied eine Kletterausrüstung zusammengekauft haben. Dies ist insofern ungewöhnlich, da es im weiteren Umkreis keinen einzigen Berg gibt, den man besteigen könnte. So sollte die Gruppe früher oder später darauf kommen, dass sie wohl in den Canyon des Gavale-Flusses hinabgestiegen sind, der auf dieser Höhe fast zweihundert Meter in die Tiefe abfällt. Die richtige Stelle einen halben Tag flussaufwärts ist bald gefunden, da ihre Seile von der letzten Expedition noch an der Felswand hängen.

**1)** Ungefähr auf halber Höhe des Canyons finden sie dort vier grob aus dem Felsen gehauene Grabkammern. Diese bestehen nur aus einem einzigen kleinen Raum mit jeweils den Resten eines steinernen Sarkophags in der Mitte. In den mittleren zwei Kammern hat sich ein Schwarm von Harpyien eingenistet, die überhaupt nicht erfreut sind, die SCs (wieder) zu sehen und die sich diesmal nicht überraschen lassen. In der äußerst linken Kammer wurde ein großes Loch in die rückseitige Wand gehauen. Die Werkzeuge liegen noch daneben. Dahinter erstreckt sich ein dunkler Gang kerzengerade hinab in die Tiefe, der im Gegensatz zu den Kammern sehr glatt behauene Wände aufweist und nach 30m in einer Sackgasse endet. Wenn sich die Gruppe mehr als 20m hineinbegibt und so genug Gewicht aufbringt, kippt der gesamte Gang wie eine große Wippe nach vorne und verwandelt sich in eine steil abfallende Rutschbahn. Haben sich die Charaktere nicht oben in der Kammer festgebunden, besteht keine Chance auf den Füßen zu bleiben und sie rutschen Hals über Kopf hinunter in die Tiefe.

**2)** Die unsanfte Rutschpartie endet in einem rechteckigen Raum von ca.20m Länge und 10m Breite. Die SCs fallen aus einer Öffnung an einer der schmalen Seiten des Raumes und ziehen sich dabei einige Schrammen zu. Das einzige Licht in diesem Raum ist ein silberner Schein, der vom anderen Ende des Raumes zu kommen scheint. Hier steht der *Spiegel des ewigen Vergessens...*

**Hintergrund:** Vor Tausenden von Jahren trafen in einer anderen Sphäre die Götter des Lichts und die Dämonen der Unterwelt in einer letzten Schlacht aufeinander. Über den genauen Verlauf ist nichts bekannt, nur dass sich am Ende noch zwei Kontrahenten gegenüberstanden. Arevar, Gott der List und Tücke, Schutzpatron der Diebe und Gaukler sowie der Dämon Rastalzar, Herr über die Ebene des Feuers. Durch einen Trick gelang es Arevar, der sich bisher gut aus den Kämpfen hatte heraushalten können, den geschwächten Dämonenfürst zu täuschen, so dass dieser sich versehentlich in einen großen Felsen teleportierte. Arevar wusste jedoch, dass dieses primitive Gefängnis den mächtigen Dämon nicht lange würde halten können. Auch gab es immer noch genügend Dienerkreaturen auf der Ebene des Feuers, die nach ihrem Herrn suchen würden. So grübelte Arevar verzweifelt nach einer Lösung. Er war alleine auf einer verheerten Welt, sein Pantheon vollständig ausgelöscht und seine Schutzbefohlenen von den Dämonenhorden hingeschlachtet. Am liebsten wäre es ihm gewesen, er könnte all die Gräuel der letzten Jahrhunderte schlicht vergessen. Und so ersann er den *Spiegel des ewigen Vergessens*, der jedem der hineinblickt die Erinnerung rauben sollte bis hin zu den Grundzügen seines Wesens. Damit dieses Artefakt jedoch mächtig genug sei, um auch einen Dämonenfürst zu bezwingen, müsste Arevar den größten Teil seiner Göttlichkeit aufgeben und auf den Spiegel übertragen. Der einsame Gott fasste diesen Entschluss, nahm seinen versteinerten Widersacher mit in eine noch junge Welt und verbarg ihn in einer Grabkammer am Fuße eines tiefen Canyons. Dort erschuf er dann den magischen Spiegel. Diesen gestaltete er zweiseitig, eine Seite um den Dämon in ewigem Vergessen gefangen zu halten, die andere um dessen Diener und weitere Suchende von ihm abzuhalten. Zuletzt formte er zwei steinerne Golems, die er seinen gefallenen Schwestern nachempfand: Briella, die Göttin der Schönheit und Alenin, die Göttin der Barmherzigkeit. Diesen seelenlosen Kreaturen trug er auf den Spiegel zu bewachen, den Eingang zum Grab verschlossen zu halten und die bewusstlosen Opfer in den Fluss zu werfen *[Kaum eine niedere Kreatur der Ebene des Feuers übersteht mehrere Tage im Wasser und in Starre gefallene Sterbliche hätten zumindest eine Chance]*. Als das Werk vollbracht und die Rückseite des Spiegels auf den versteinerten Rastalzar ausgerichtet war, gab sich Arevar selbst seinem letzten Werk hin und opferte alles bis auf seine Unsterblichkeit. Und wer weiß, vielleicht durchstreift er bis heut als unsterblicher Meisterdieb oder begnadeter Gaukler die Lande…

Spätestens beim zweiten Anlauf werden die Spielercharaktere Vorsichtsmaßnahmen treffen, um zumindest nicht alle gleichzeitig dem Spiegel zum Opfer zu fallen *[Hier lässt sich Spieler- und SC-Wissen kaum vollständig trennen, aber darüber sollte man in diesem Abenteuer als SL ein wenig hinwegsehen]*.

Die einzige Methode damit die SC (und alle anderen noch lebenden Opfer des Spiegels) ihre Erinnerungen zurückbekommen ist, die Golems zu überlisten/ zu besiegen und den magischen Spiegel zu zerschlagen. Dieser ist nicht unzerstörbar, es bedarf aber mehrerer kräftiger Hiebe, um die Spiegelfläche zu zertrümmern. Sobald der Spiegel bricht fallen die Golems leblos in sich zusammen und alle Erinnerungen strömen wieder auf die SC ein. Ein Grund, warum sie sich ursprünglich auf die Suche nach dem Spiegel gemacht haben könnte beispielsweise sein, dass einer von ihnen auf tragische Weise seine Familie verlor und sich nach ewigem Vergessen sehnte. Vielleicht sind sie aber auch einfach nur Abenteurer und haben die Gräber von der anderen Canyon-Seite entdeckt. Oder sie waren Todfeinde, bevor sie dem Spiegel nacheinander zum Opfer fielen…

**3.)** Im Spiegelraum befinden sich zwei Geheimtüren, die in der Dunkelheit gut verborgen, bei Licht jedoch leicht auszumachen sind. Eine führt in einen Nebenraum, in dem die Habe der Opfer des Spiegels herumliegt. Dort finden sich neben den Besitztümern der SC auch einige magische Artefakte und Waffen vorheriger Abenteurer, welche die Zeit überdauert haben. Die andere Tür offenbart eine lange, aufwärts führende Treppe, die zu einer weiteren Geheimtür führt, welche sich auf ein Sims im Canyon unterhalb der Grabkammern öffnet. Hier haben die Golems die Opfer des Spiegels in den Fluss geworfen.

**4.)** Hinter dem zerborstenen Spiegel selbst befindet sich eine gigantische Kaverne, in deren Mitte sich eine furchterregende Statue erhebt die genau auf die Rückseite des zerborstenen Spiegels blickt. Sie sieht aus wie ein ca. sechs Meter großer schwarzer Löwe, der aufrecht auf den Hinterläufen steht und aus dessen Rücken zwei fledermausartige Schwingen herausragen. Die Mähne des gewaltigen Untiers ist so gestaltet, als würde sie aus lodernden Flammen bestehen und aus seinem weit aufgerissenen Maul stehen unnatürlich viele nadelspitze Zähne hervor. Auffällig ist, dass genau auf Höhe der drei Augen entsprechende Löcher in das steinerne Gesicht gebohrt wurden. Sollten die Charaktere versuchen die Statue zu erklettern, werden sie feststellen, dass diese sich zu erhitzen beginnt und in den Augenlöchern beginnt ein schwaches Glimmen, wie von glühenden Kohlen. Wenn sie klug sind, werden sie an diesem Punkt die Flucht ergreifen und nach mächtiger Hilfe suchen. Rastalzar wird ein paar Tage brauchen, um nach Jahrtausenden des Vergessens seine Gedanken zu ordnen und seine Kräfte zurückzuerlangen. Nach dieser Zeit jedoch wird er seinem infernalischen Zorn freien Lauf lassen und erneut das Chaos über die Lebenden bringen. Aber das ist eine andere Geschichte. Vielleicht involviert sie ja einen gewissen unsterblichen Meisterdieb, der andernorts just in diesem Moment vor plötzlichem Schreck vom Dach einer prächtigen Villa fällt…

# Monotok – Seehafen der Borombri

## Ein Schauplatz für SPLITTERMOND für das Winter-OPC 2015 „Auf der Insel"

Die Reise nach Korobrom, dem Inselreich der Borombri an der Nordküste der Kristallsee, kann von jedem Hafen des Binnenmeeres angetreten werden. Aufgrund der Feierlichkeiten zu Ehren des Gottes Furbrom sind auch diverse Schiffe für die Pilgerfahrt ins Reich der Borombri verfügbar. Die SC können die Passage nach Monotok auf der SCHNELL WIE DER HERING buchen, einem robusten Küstensegler unter dem Kommando des bärbeißigen Kapitäns Chrett Graubart. Chrett ist ein altgedienter, erfahrener Borombri-Seemann, dessen Heimathafen rein zufällig auch Monotok ist, und der die Reisenden gerne mit Details zu seiner Heimat versorgt, falls diese danach fragen.

Als sich nach wenigen Tagen Reisezeit die SCHNELL WIE DER HERING durch das Labyrinth aus steilen Klippen, scharfkantigen Felsen und tückischen Riffen dem Hafen von Monotok nähert, passiert das Schiff auch den Leuchtturm von Aynorak Wogenbogen. An dem schlanken, mehrgeschossigen Turm mit den lustigen weiß-grünen Kringeln flattert eine auffällige Fahne im Wind: ein goldener Ring auf einem hellroten Untergrund.

Sprechen die SC Kapitän Graubart darauf an, erklärt dieser: „Tja, die Flagge zeigt, dass die Tochter des Hauses bald heiraten wird. Obwohl ich mir das bei der kleinen Wogenbogen nicht so recht vorstellen mag, dass die einer nimmt … riecht wie eine tote Scholle und ihr Atem klingt rasselnd wie eine Steinsäge … naja, aber wo die Liebe hinfällt …"

Alternative Informationsbeschaffung zu der Flagge:

- Ein SC mit „Kulturkunde: Korobrom" ist über den Flaggenbrauch informiert
- Ein SC, der aus Korobrom stammt, kennt Aynorak Wogenbogen und seine Tochter Xaugusta (sowie die Geschichten über sie) zumindest vom Hörensagen
- Ein SC mit Diplomatie benötigt mindestens 3 Erfolgsgrade, um das Wissen über die Bedeutung der Flagge abzurufen

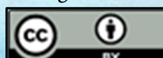
## Monotok

Monotok ist die bedeutendste Hafenstadt von Korobrom. Hier legen nicht nur die Pilgerschiffe an, hier gibt es weiterhin auch einen nicht unwichtigen Handelshafen, der aufgrund der geografischen Lage (im Westen liegen die Seehäfen Dalmariens, Selenias sowie des Mertalischen Städtebunds, im Osten erreicht man die Küsten von Jagodien und der Shahirate Chorrash und Ashurmazaan) mit allerlei exotischen Waren aus aller Herren Länder aufwarten kann. Dementsprechend ist der Handelshafen von Monotok ein begehrter Umschlagplatz, den sich die Borombri aber gut bezahlen lassen – nur wenige Händler von außerhalb haben hier ihre Kontore, ansonsten ist Monotok fest in zwergischer Hand, geführt vom Hafenmagistrat.

Ein Fjord, gerade so breit wie zwei borombrische Handelskoggen, führt vom Insellabyrinth direkt auf den Haupthafen zu. Schon von Ferne kann man die wuchtigen Kräne und die gewaltigen steinernen Lagerhallen erkennen, die zumeist direkt in den Fels geschlagen und nach zwergischer Steinmetzkunst filigran ornamentiert sind. Monotok erhebt sich stufenförmig auf vier großen Plattformen über den Hafenanlagen, wuchtige Treppen führen von Stufe zu Stufe und große Öffnungen, oft mit schweren Toren versperrt, führen weiter in den Felsen hinein.

Das 1. Plateau beherbergt Lagerhallen, den Fischmarkt, Übernachtungsmöglichkeiten für Pilger sowie die Handelskontore der nichtzwergischen Händler, die Hafenbehörde mit Zollamt, das Pilgerhospiz und die Gebäude der Lotsen-Gemeinschaft. Die borombischen Kaufleute sind auf dem 2. Plateau zu finden, hier gibt es auch mehrere große Plätze („Marktplätze"), auf denen das Brimborium gennannte Fest zu Ehren von Furbrom stattfindet. Das 3. Plateau beherbergt die Wohnungen der Monotok-Borombri, mal schlicht und zweckmäßig, mal pompös und reich verziert. Auf dem 4. Plateau residiert der Hafenmagistrat, hier wohnen dazu die örtlichen Furbrom- und Fatargon-Priester sowie alle höherstehenden Beamten Monotoks.

Text & Idee: Michael Wuttke ✉ michi@elfenwolf.de 💻 http://www.elfenwolf.de

# Willkommen auf Skalt

Der Glaube der Menschen im Kaiserreich Blaufall besagt, dass es nur den Göttern erlaubt sei, Sterbliche mit dem Tod zu strafen. So überlässt man den Verurteilten eine Wahl, Hinrichtung oder Exil auf Skalt.
Viele ziehen den schnellen Tod durch das Beil vor.
Skalt ist eine Insel im See "Zeltan", seit Jahrhunderten wird die Insel von einer Untoten-Plage heimgesucht, Siedlungen von Exilanten werden oft kein Jahrzehnt alt.

## Der Fluch

Wenn man über **den Fluch** redet, meint man das größte Verhängnis der Menschen von Blaufall, den Umstand, dass nicht alle Tote auf ewig ruhen. Im Allgemeinen sagt man, dass gute Menschen in den Nachtsee(=Himmel) eintauchen dürfen. Doch den Bösen wird dies verwehrt, ihre Seelen werden von den Göttern zurück auf die Welt der Menschen geworfen, um dort zu verweilen bis sie ausgelöscht werden. Die Toten erheben sich nach unbestimmter Zeit, manche nach Minuten, manche nach Jahren.
Fakt ist: Je mehr aktive Untote in der Nähe sind, desto schneller geschieht es.
Die einzige Möglichkeit, dies zu verhindern ist, die sterbliche Hülle des verstorbenen Menschen zu verbrennen. Aber auch dies birgt eine Tücke, wird ein Körper verbrannt, verbrennt auch die Seele, egal wo sie ist. Also verbrennen auch Seelen die bereits im Nachtsee schwimmen, sofern ihre sterblichen Überreste angezündet werden.

## Die Insel (Größe ca. 10km x 10km)

In vielen Geschichten fälschlicherweise als „karger Fels“ bezeichnet, ist Skalt zwar eine bergige, jedoch auch fruchtbare Insel. Viele kleine Wälder bedecken etwa ein Drittel der Insel dessen Bild ansonsten vor allem durch Wiesen, einem Berg und einer großen, aber zerstörten, Statue, der „Wache“, geprägt ist. Die alte Stadt auf der Insel, Skaltis, ist in der Regel von den Untoten überrannt, wobei sie vermutlich noch viele Schätze in sich verbirgt. Immer wieder trifft man mitten in der Wildnis auf zerstörte und meist überwucherte Bauwerke, Überreste von Siedlungen der Exilanten.

## Die Felsklippe

Eines der wohl erfolgreichsten Exil-Lager auf Skalt. Seit 16 Jahren bewohnen inzwischen immer mehr Exilanten den „Felsen“ im Süden der Insel unter der Herrschaft von Harold. Karges Gestein mit ein wenig Staub drauf fasst den Boden der kleinen Insel gut zusammen. Was den Felsen allerdings für ein Lager attraktiv macht ist das Wasser, das ihn von Skalt trennt. Eine für die Untoten unüberwindbare Mauer.
Dennoch sind die Bewohner darauf angewiesen, am Ufer gegenüber lebenswichtige Pflanzen anzubauen.

## Das Aschelager

Die traurigen Überreste eines großen Lagers. Niemand weiß, wann oder warum es abgebrannt ist.

## Plothooks

- Wem kann man auf Skalt trauen? Eine Insel voller Verbrecher, doch ist jeder dort schuldig?
- Seit etwa zwei Jahren wird von Bewohnern der Felsklippe regelmäßig ein Junge gesichtet, der über die Insel streift, manchmal steht er am Waldrand und beobachtet das Lager.
- Im Aschelager liegt im all dem Schutt ein kleines, blaues Glöckchen. Auf ihr steht in feiner Schrift "Lauft, denn sie werden euch folgen!"
- Vor wenigen Wochen hatte Harold eine Frau, Margarete, aus dem Lager verbannt. Es wunderte jeden, da er sie eigentlich zur Frau genommen hatte. Er ahnt nicht, dass sie noch lebt und beschützt wird.
- Im Wald der Insel verschwinden Exilanten. Nicht unüblich bei all den Untoten, doch Zilla, eine alte Frau im Lager, spricht davon, dass der Wald erzürnt sei und man den Anbau an dessen Rand einstellen müsse. Männer sprechen davon, ein Ungetüm mit leuchtend gelben Augen und Rinde als Haut gesehen zu haben.

## Events

- Im Wald ist eine verlassene Hütte, in ihr ist ein Untoter eingeschlossen. Die Wände sind voll mit Strichen, die eingeritzt wurden. Sie symbolisieren Tage, die der Bewohner auf Skalt verbrachte.
- Wenn Spieler sich in den Wald wagen, werden sie am Tage eine 10%-Chance haben, einen Blick auf das Waldwesen zu kriegen. Weitere 10%-Chance: Die Gruppe "stolpert" über das Wesen. Es wird niemals (!) ohne Provokation angreifen.
  In der Nacht werden sie dort allerdings immer von dem Wesen beobachtet.

## NSCs (Auszug)

- **Harold** ist seit Jahren der Anführer der Felsklippe, viele nennen ihn einen Helden. Seine Sträken liegen vor allem im Geiste, aber auch körperlich war er bisher Herausforderern gewachsen.
- **Martin** ist ein Kind im Geiste. Die meisten Männer im Lager haben gelernt, damit umzugehen. Wer schlecht mit ihm umgeht, zieht schnell Zillas Zorn auf sich, die Martin in ihr Herz geschlossen hat. Viele schätzen ihn sehr, da er auch die schwerste Arbeit meistens ohne große Beschwerde macht, solange er danach wieder im Dreck spielen darf.
- **Zilla** ist fast sechzig Jahre alt und damit die älteste Person im Lager. Sie kümmert sich um Kranke und Verwundete und entscheidet mit, wer eine zu große Last für das Lager darstellt.
- **Betz** kümmert sich um die kleine Gruppe Schafe auf der Felsklippe. Er ist stumm.

## **Kraggoth** (Thema: Auf der Insel)

Ein inselbeherrschendes Monster für ***Labyrinth Lord*** von *Moritz „Glgnfz" Mehlem* zum **Winter OPC 2015**

Auf der tropischen Insel Kraggoth einige hundert Meilen südlich von Dolmvay hat sich eine merkwürdige Zivilisation herausgebildet – basierend auf dem Glauben an eine fürchterliche unterirdisch lebende Gottheit. Nun, diese Gottheit existiert tatsächlich...

… und sie hungert nach frischem Fleisch!

**Der Kult des Kraggoth**:

Im einzigen Dorf auf der Insel leben die friedlichen – fast schon pazifistischen – Anhänger des Kraggoth-Kultes. Sie sind überaus gastfreundlich, werden aber unter keinen Umständen über ihren Glauben an eine unterirdisch lebende monströse Gottheit sprechen, da die Furcht ihnen schon seit Generationen in den Knochen sitzt. Einmal im Monat müssen sie ihrem Gott Opfer bringen und da ist es ihnen natürlich lieber, wenn es sich um Fremdlinge als um Dorfbewohner handelt. Zu diesem Zweck richten sie jeweils kurz vor dem Opferdatum ein gewaltiges Festmal aus, bei dem berauschende Pilze eine große Rolle spielen. Der Stoffwechsel der Dorfbewohner verarbeitet diese Droge recht schnell, Fremde, die die Substanz nicht gewöhnt sind, werden für ganze zwei Tage außer Gefecht gesetzt. Während dieser Zeit werden die unter Drogen stehenden potentiellen Opfer in einem Gefängniszelt aufbewahrt und fast schon liebevoll behandelt und ernährt. Diese Freundlichkeit kompensiert das schlechte Gewissen der Dorfbewohner, die persönlich nicht das Geringste gegen die Fremden haben, die einzig und alleine aus einer gewaltigen Angst heraus so handeln.

Wie schon beschrieben sind die Insulaner äußerst friedlich, werden sie aber zum Äußersten getrieben, kämpfen sie mit Keulen, die in das Nesselgift des Kraggoth getaucht werden und schlimme Wunden schlagen können. Diese in einer Hütte gelagerten Waffen inklusive eines Bottichs mit Gift sind neben der sonst unbenutzten Gefängnishütte und einer Statue von Kraggoth im Zentrum des Dorfes die einzigen Hinweise darauf, dass hier nicht nur eitel Sonnenschein und Liebe unter Palmen herrschen.

**Kraggoth**

**Anzahl**: einmalig
**Gesinnung**: chaotisch
**Bewegung**: 60' (20')
**Rüstungsklasse**: 5
**Trefferwürfel**: 15** (75 Trefferpunkte)
**Angriffe**: 5 nesselgiftbedeckte Tentakel
**Schaden**: 1W10+3 pro Tentakel
**Rettungswurf**: K17
**Moral**: 9
**Hortklasse**: keine

**Kultist**

**Anzahl**: 1W4 (2W100)
**Gesinnung**: c
**Bewegung**: 90' (30')
**Rüstungsklasse**: 7
**Trefferwürfel**: 1*
**Angriffe**: 1 nesselgiftbedeckte Keule
**Schaden**: 1W6+2
**Rettungswurf**: K1
**Moral**: 9
**Hortklasse**: keine

**Aussehen**:

Kraggoth ist eine tentakelbewehrte Monstrosität von enormen Ausmaßen. Er wabert langsam durch die unterirdischen Höhlensysteme, von seinen Tentakeln tropft ein wirksames Nervengift. Sowohl sein formloser Körper als auch die Tentakel bestehen aus rohem Fleisch, an dem sich – außer an den Stellen, die häufig über Boden und Wände scheuern - ein grünlich-rötliches Moos angesiedelt Hat.

**Sozialverhalten**:

Der Kraggoth hat alle Lebwesen in seinem Lebensraum schon lange getötet und nun ist er auf die Opfer des Kultes angewiesen. So kehrt er einmal im Monat an eine Stelle nahe der Oberfläche zurück, wo ihm die Kultisten mindestens 5 erwachsene Personen opfern müssen, damit er für einen weiteren Monat gesättigt ist. Fällt das Opfer dürftiger aus, so begibt er sich kurzfristig an die Oberfläche, begibt sich in das Dorf und nimmt sich die fehlende Nahrung mit Gewalt.

**Kampf**:

So lange sich Kraggoth in lichtlosen Räumen nicht bewegt, besteht nur eine Chance von 1 auf 1W6 ihn zu bemerken. Bleibt er unentdeckt, so greift er in einem günstigen Moment an und attackiert mit allen Tentakeln den vermeintlich gefährlichsten (also den am schwersten gerüsteten) Gegner und versucht diesen direkt auszuschalten. In der Folge verteilt er seine Angriffe gleichmäßig auf alle Gegner, da die Vergangenheit ihn gelehrt hat, dass er sich vor keinem lebenden Gegner zu fürchten hat.

Für jeweils 25 Schadenspunkte, die dem Kraggoth zugefügt werden, wird ihm ein Tentakel abgeschlagen und er verliert einen seiner Angriffe.

# Ein seltsames Paar

**– Der Hauch eines Rollenspiel-Duetts für Cthulhu Now –**

von Nadia „Nyre“ Quaranta Layout: Patrick Wittstock Lektorat: Ralf Sandfuchs

Irgendwann im Hier und Jetzt. Ethan und Lily (die Charaktere) sind gerade 18 Jahre alt und ziehen gemeinsam nach Block Island, vor der Küste von Rhode Island, wo sie das Twin Bays College besuchen sollen (der Spielleiter sollte diesen Ort schön klischeehaft schildern). Beide stammen aus reichen Familien des New Yorker Jetset, kennen sich von Geburt an und haben eine Art “lockere Beziehung” miteinander.

**Ethan Chester:** Jung, verwöhnt, arrogant. Das typische Papa-Söhnchen mit Geld. Alles langweilt ihn. Er will nicht wirklich lernen, vielmehr Spaß haben. Unter seinen Mitspielern ist bekannt, dass er mit Drogen handelt, die er aus New York mitbringt.

**Elisabeth “Lily” Benning:** umweltbewusster moderner Hippie, ernährt sich vegan, liebt es in der Natur zu sein. Sie liebt Ethan, weiß aber, dass sie nicht die einzige ist. Träumt von einer Beziehung mit vielen Kindern und von einem Haus in der Wildnis.

## Die Wahrheit

Lily und Ethan sind menschliche Avatare der Gottheiten Hastur und Shub-Niggurath.
Allerdings wissen sie dies selbst (noch) nicht. Die Lehrkräfte und der Direktor sind Kultisten (wie auch die Eltern der beiden). Sie wollen „testen“, wie ihre Geschöpfe in der normalen Gesellschaft überleben. Die anderen Studenten sind bei diesem Experiment nur „Kanonenfutter“.

## Die Probleme

Nach ein paar Tagen Unterricht beginnen sich seltsame Vorkommnisse zu häufen. Der Spielleiter sollte sich von den folgenden Beispielen inspirieren lassen.
Bei jedem Ereignis sollten Lily oder Ethan oder beide anwesend sein, denn eigentlich sind sie es, die unbewusst diese Dinge provozieren. Die Lehrer werden sie merkwürdigerweise immer verteidigen. Spätestens nach dem zweiten Vorfall sollten die beiden bemerken, dass etwas nicht stimmt und eigene Nachforschungen anstellen.

**Beispiel 1: Wilde Party mit Ethan**
Einmal pro Woche steigt in der Collegekneipe eine Themen-Party. Ethan nutzt diese Momente, um seinen Stoff zu verticken.
Einige der Schüler(innen) beten ihn regelrecht an. Irgendwann (vielleicht, um ihn auf die Tanzfläche zu rufen?) rufen die Gäste seinen Namen mehrmals hintereinander, was bei Hastur… nun ja… Probleme verursachen kann.
Die Studenten verfallen in Hysterie, es kommt zu einer Schlägerei mit Todesfällen.
Die hinzugerufenen Lehrer stufen das alles als „Zufall“ ein, zu viel Alkohol eben…

**Beispiel 2: Wanderung mit Lily**
Ein Lehrer hat eine Wanderung durch den kleinen Wald der Insel organisiert, mit Lily als Führerin. Sie zieht mit fünf oder sechs weiteren Studenten los. Im Wald verbergen sich jedoch einige Dunkle Junge, die ihre “Mutter” erkennen und sie fröhlich feiern, was in einem Blutbad endet.
Als Lily wieder aufwacht, sind alle verschwunden, auch ihre Kommilitonen. Sie selbst ist voller Blut und hat keine Ahnung, ob sie alles geträumt hat oder nicht. Die Lehrer vermuten eine Art Scherz und drohen den verschwundenen Schülern mit Strafen, weil sie alles organisiert haben sollen und sich jetzt irgendwo auf der Insel verstecken.

Inspirationsquelle für die Atmosphäre:
das Computerspiel Life is strange

## Das Ritual

Der Direktor der Schule und seine fünf Lehrkräfte bereiten seit der Ankunft von Lily und Ethan ein Ritual vor, um die Avatare zu „erwecken“. Dieses soll stattfinden im (grundsätzlich verschlossenen) Raum 34A, einem unbenutzten Klassenraum im obersten Stock.
Den Schlüssel trägt ständig ein anderer Lehrer bei sich, der entweder um 12 oder 24 Uhr den Raum aufsucht. Dort löst er einen Kollegen ab, der in den letzten zwölf Stunden ununterbrochen eine magische Formel rezitieren musste, um das Ritual weiterzuführen. Einer der Lehrer ist also immer abwesend und muss im Unterricht ersetzt werden, auch wenn er morgens noch putzmunter gesehen wurde.
Im Büro des Direktors sind in einem verborgenen Geheimfach alle Informationen über die beiden Schüler zu finden: wer sie wirklich sind, was sie bisher unwissend verursacht haben, was man von ihnen erwartet, was passieren wird, wenn das Ritual vorüber ist. Der Spieleiter kann diese Handouts nach eigenem Geschmack gestalten und auch anderswo auftauchen lassen: Tagebücher, Fotos, Seiten aus verbotenen Büchern, Abschriften der Zauberformel usw.

## Das Finale?

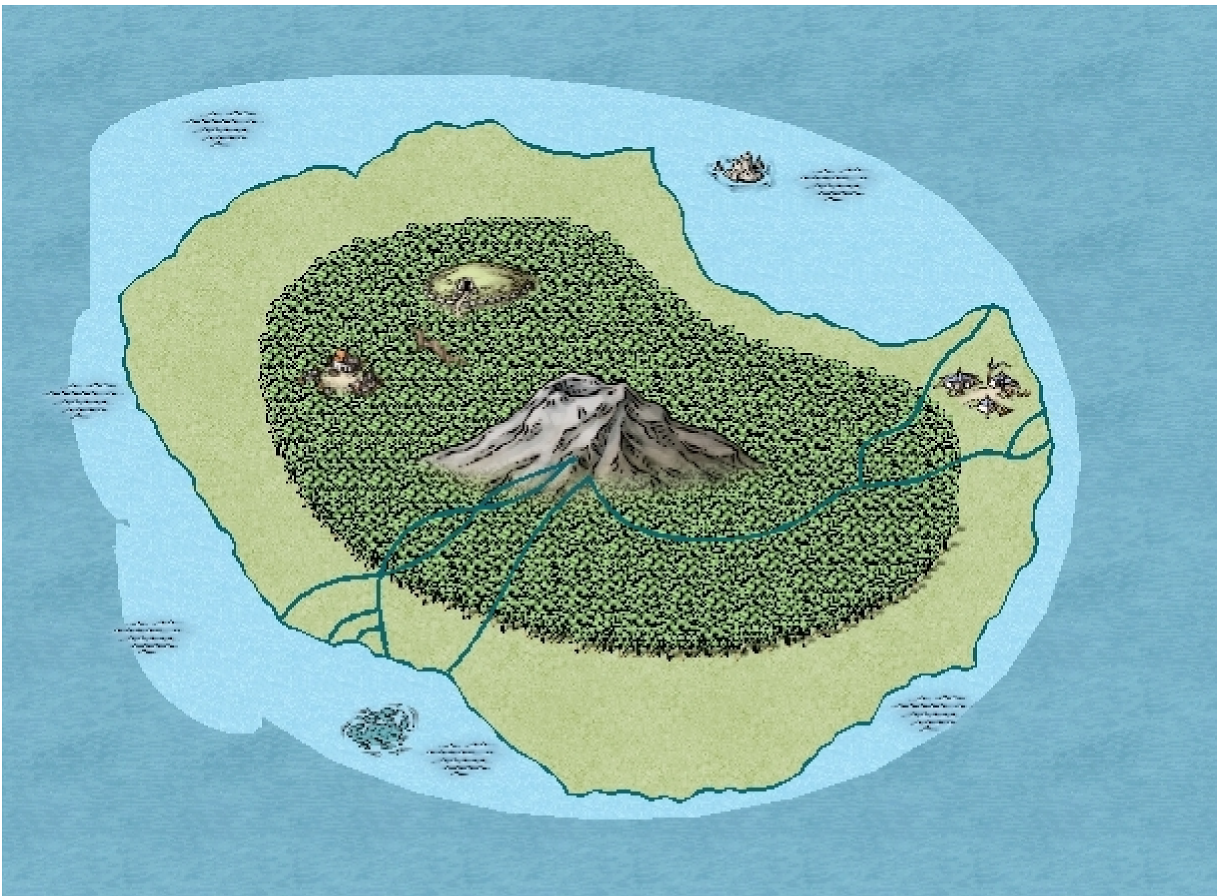
Prinzipiell gibt es zwei Möglichkeiten, wie dieses Szenario endet:

**1.** Lily und Ethan verwandeln sich durch das Experiment in ihr wahres Selbst, töten alle und zerstören die Insel.
Und dann? Vielleicht begeben sie sich nun auf eine göttliche Killer-Tour durch die USA?

**2.** Lily und Ethan entscheiden sich gegen die ihnen zugedachte Rolle und versuchen die Lehrer zu stoppen, vielleicht mit Hilfe einer Scooby-Gang aus anderen Mitschülern?
Und dann? Vielleicht erleben wir bald die Abenteuer von Lily & Ethan – The Mythos Slayers, ständig im Kampf gegen ihre eigene dämonische Seite?

# Ich bin ein Alien, holt mich hier raus!

Die Spieler spielen Teilnehmern an einer Realityshow. Die Prämisse der Show ist, dass eine Gruppe von Personen auf einer Insel ausgesetzt wird und dort überleben müssen. Sie Filmen ihre Abenteuer selbst und sind komplett auf sich allein gestellt, es gibt zwar ein Notfallradio, doch dieses ist leider defekt.
Was dem Produktionsteam nicht bewusst war, ist dass auf der Insel vor mehreren Jahrhunderten ein Raumschiff abgestürzt ist und damals die komplette Inselbevölkerung getötet wurde. Nur ein Schamane der von den Außerirdischen besessen ist hat überlebt und liegt in einer Höhle in einer Art Kälteschlaf.
Sollte ihn einer der Spieler berühren erwacht er und somit das Raumschiff, dieses wird bioelektrischer Energie angetrieben und dem Außerirdischen fehlen noch x (=Anzahl der Teilnehmer) Menschen um wieder starten zu können. Nachdem das Raumschiff erwacht ist wendet sich die ganze Insel gegen sie, nur ein kleiner Teil scheint immun gegen den Einfluss des Raumschiffs zu sein. In diesem Bereich befindet sich der heilige Ort der früheren Insel Bewohner, warum die Außerirdischen hier keine Macht haben kann niemand genau sagen.



Nathan Grey

Anmerkungen des Autoren:
Wie gut das alles klappt hängt natürlich vom System und vom Setting ab, ich habe mir diesen Szenario für das freie Rollenspiel D.R.E.A.D. ausgedacht, indem die Spieler einen Fragebogen ausfüllen und danach Steine aus dem Jengaturm ziehen müssen, um zu bestimmen ob sie die Aktion schaffen oder überleben die ihr Charakter machen soll.
Ich könnte mir das Szenario auch gut bei Cthulhu Now vorstellen oder vielleicht in der Welt der Dunkelheit (wobei ich da keine Erfahrungen habe).
Auch ist ein eher aktionorientierter Ansatz mit Savage Worlds möglich, dies ist dem Szenario aber eher abträglich wie ich finde.
Es ist ein sehr freies Abenteuer und vieles was sich nicht vorhersagen lässt kann und wird passieren, da Spieler unglaublich kreativ sein können, wenn darauf ankommt.

Nathan Grey




# Tiara, Wiedergeburt der Seele – Sturmland-Ritter

## Vorgeschichte

Im Zeitalter der großen Seefahrt und Kolonisierung der östlichen Inseln wurde ein neuer Ritterorden gegründet. Fernab der minarischen Gesellschaft, an einem Ort der als Sturmlande bekannt wurde, gründeten 4 junge Adlige einen Orden, der Ordnung in die gesetzlosen und chaotischen Umstände der Inselreiche bringen sollte. Die 4 jungen Adligen, alles gebürtige Minaria wurden von ihren Familien entsandt um neue „Weidegründe" zu entdecken. Möglichkeiten um den Reichtum der Familie zu mehren und sich ein neues Standbein zu erschaffen und nebenbei an mehr Macht und Ansehen zu gelangen. Schnell mussten die 4 jungen Adligen, die zum Zeitpunkt ihrer Abreise sich noch nicht kannten, feststellen, dass die See eine unbarmherzige Geliebte sein kann. Die kleine Schiffsflotte der Adligen geriet in tosende plötzlich auftauchende Stürme, wurde von magischen Winden geplagt, riesige Seeaberrationen tauchten aus dem Wasser auf und rissen ein ganzes Schiff mit einer 250 Mann starken Mannschaft in die Tiefen des dunklen und kalten Meeres. Abgekämpft und manchmal auch total verzweifelt mussten die 4 jungen Adligen lernen, dass die neu gegründeten Inselreiche voller korrupter und intriganter Rassen waren. Hier, in den neuen Reichen, war man mehr als auf dem Festland auf den eigenen Vorteil und eine Machtposition bedacht. In den nächsten 10 Jahren reisten die jungen Adligen das gesamte Inselreich ab von den minarischen und talmitischen Hoheitsgebieten im Norden, um die Nebelwand herum bis hin zu den on Zeta Imperia und Athis beanspruchten südlichen Inseln. In all den Jahren fühlten sich die jungen Männer nur in den Sturmlanden, dem Gebiet um die Nebelwand am wohlsten. Hier gab es jeden Tag neue Abenteuer und Herausforderungen. Hier trauten sich die meisten Intriganten nicht hin. Nur die tollkühnsten Seefahrer trauten sich in die von Stürmen, Strudeln und Gewittern geplagte Zone. Und genau hier fanden die jungen Männer Inseln, die sie für ihre Familie in Anspruch nehmen konnten. Sie handelten mit den dort angesiedelten Bewohnern einen guten Vertrag aus, der den Bewohner Hilfe für ihre Siedlungen aus den Festland bringen sollte und im Gegenzug sollten die Bewohner die exotischen Früchte und Tiere für die adligen Familien anbauen, ernten und fangen/züchten. Nach einiger Zeit mussten die jungen Männer feststellen, dass ihr Versprechen für die Bewohner da zu sein nicht so einfach wurde wie gedacht. Seeräuber, Kaufleute und andere Adlige machten ihnen das Leben schwer. Immer mehr mussten die Männer zurückstecken und verloren immer mehr Siedlungen und langsam auch den Mut und Hoffnung. Und als ein großangelegter Seeraubzug erneut mehrere Inseln verwüstete, trafen die 4 Männer genau in dieser Nacht zusammen, nachdem sie Mitten im Gefecht plötzlich zusammenstanden und um ihr Leben kämpften. Blitze vielen wie Regentropfen vom Himmel, die Kanonen der Seeräuber gaben sich einen Wettstreit mit dem Donner des Himmels und dann geschah das Unfassbare. Die jungen Adligen waren eingekesselt, es gab kein Entkommen, als plötzlich 4 Sturmlandechsen sich aus den Himmel auf die Freibeuter stürzten und den 4 Männern das Leben retteten. Sofort erkannten die 4, dass diese Wesen auf eine ganz enge Art und Weise mit ihnen verbunden waren, sie waren ihr lang ersehnten „Seelenbund". Gemeinsam kämpften sie gegen die Seeräuber und schafften mit Zähnen, Krallen, Schwertern und Magie ein wahres Wunder. Der Orden der Sturmland-Ritter wurde an diesem totbringenden Tag von allen 4 Adligen still ins Leben gerufen und mit Blut besiegelt.

## Sturmland-Ritter

**Hintergrund:** Schutz der Siedlungen in den Sturmlanden, Schutz vor Freibeutern, Sklavenhändlern und Schutz vor Intrigen der Kolonialmächte. Die Ritter der Sturmlande sind ein Ritterorden, der für Ordnung und Freiheit steht. Ihre 4 Gründungsmitglieder wurden einst durch die Götter selbst erwählt heißt es in alten Schriften. Man sagt, dass die Söhne adliger Familien Minarias alles hinter sich ließen um ihrem Schicksal zu folgen. Der Ehrenkodex: Mein Leben für die Sturmlande, erweist sich für die heutigen Ritter nicht immer im Einklang mit ihren eigenen Lebenspfaden, ist jedoch das oberste und fast einzige Gebot der Sturmland-Ritter. Um ein Ritter der Sturmlande zu werden, muss man in die vierte Kaste hineingeboren worden sein und von einer Sturmlandechse erwählt werden, die fortan an als Seelenbund mit dem Ritter eine Einheit bildet. In seltenen Fällen, binden sich bereits Kaste 2 Mitglieder an eine Sturmlandechse. Diese Personen sind oft die Stallburschen oder Schmiede des Ritterordens und werden von den Rittern als baldige Brüder im Kampf gegen die Ausbeutung der Sturmlande angesehen. In den heutigen Tagen ist der Orden der Sturmland-Ritter auf 12 aktive Mitglieder herangewachsen, wobei sogar weibliche Ritter aufgenommen wurden um die Reihen zu schließen. Nur die wenigsten Adligen der Inselreiche fühlen sich dazu verpflichtet als Sturmland-Ritter leben zu wollen und auf ihr Familienerbe zu verzichten. Auf der Schlossinsel der Sturmland-Ritter, sollen an die 100 Personen Leben und arbeiten. Wo die Schlossinsel sich jedoch genau befindet, ist nicht bekannt. Die Sturmland-Ritter werden ihre Pflicht erfüllen und ihre Heimat verteidigen. Solange bis sie auf ewig sicher ist oder der Orden und alle Sturmlandechsen ausgelöscht werden.

## Fertigkeiten eines Sturmland-Ritters

**Attribute:**

| | |
|---|---|
| Stärke | spezialisiert: Rüstung tragen |
| Willenskraft | spezialisiert: Stand halten |

**Seelengebundenen Fertigkeiten**

| | |
|---|---|
| Athletik | spezialisiert: Balancieren |
| Wahrnehmung | spezialisiert: Augen der Echse |
| Fernwaffe | spezialisiert: Lanzengewehr |
| Reaktion/Initiative | spezialisiert: beritten. |
| Zauberei | spezialisiert: Sturmlandechse |
| SB: Sturmlandechse | spezialisiert: Flugmanöver |

**Berufsfertigkeiten**

| | |
|---|---|
| Lanze | |
| Schild | spezialisiert: blenden. |

**Rüstzeug:**

| | |
|---|---|
| Plattenpanzer (S: 5; H:8) | 350T |
| Besonderheit: Schutz +1 vs. Schwerter | |
| Breitschild (S:4; H:6) | 80T |
| Besonderheit: spiegelnde Oberfläche | |

**Waffen:**

| | | |
|---|---|---|
| Lanze | Schaden 6 | 80T |
| Lanzengewehr | Schaden 7 | +80T |

(Ein 6-Kammer Steinschlussgewehr)

(S: Schutz; H: Härte; SB: Seelenbund)

## Grimoire: Sturmlandechse

**Schwierigkeit** = 5-12
**Lebensessenz** = 6W10 – 13W10
**Seelenessenz** = 6W10 – 13W10
**Bewegung** = Land: 3 Luft: 5 - 12
**Rüstung** = 5-12
**Waffen** = Gebiss und Klauen
**Schaden** = 5 – 12
**Spezialisierung** = Sturzflugbiss
**Besonderheit:** Sturmlandechsen sind in den ganzen Sturmlanden anzutreffen. Sie kreisen oft friedlich in mehreren Metern Höhe durch die Luft und können oft Tage in der Luft verbleiben. Wenn sie jagen, jagen sie immer in einer Gruppe von ca. 3-6 Tieren und stürzen sich ohne Vorwarnung lautlos auf ihre Beute. Sei es auf im Wasser lebende oder auf Land lebende Beute. Einem solchen Angriff kann man nur entkommen, wenn man diesen durch seine gute Wahrnehmung vorher bemerkt hat. Oft hat man sie eher vorher gesehen als gehört, wenn man dem tödlichen Angriff entkommen ist. Sturmlandechsen kämpfen umso verbissener, wenn sie wirklich Hunger leiden. Zum Glück sind es immer noch Echsen und sie müssen nicht oft fressen.

## Seelenbund: Sturmlandechse

Sobald eine Sturmlandechse einen Seelenbund mit einer Person eingegangen ist, stehen dem Ritter einige Möglichkeiten zur Verfügung.
Von den Sturmland-Rittern oft bevorzugte Fertigkeitseffekte:

| **Fertigkeitswert & Effekt** | |
|---|---|
| 2 | Trainiertes Reittier |
| 4 | Für den Kampf geprägt |
| 6 | Eine Einheit (Reiter und Tier) |
| 8 | Thermalsicht der Echsen |
| 10 | Stoffwechsel einer Echse |

| **Spezialisierung & Effekt: Flugmanöver** | |
|---|---|
| 2 | Lautloses Gleiten |
| 4 | Schnellstart aus dem Stand |
| 6 | Überraschungssturzflug |
| 8 | Lanzenabsprung +1 Schaden |
| 10 | Der Echsenrücken ist wie der Erdboden – Freies Bewegen Werte |

**Seelenbund: Sturmandechse**
**Stufe:** Fertigkeitswert
**Substanzstärke:** 1W10 + Fertigkeitswert w10
**Bewegung:** Land: 1+ / Luft: 5+Stufe/Fertigkeitswert
**Kampfstärke:** Fertigkeitswert = Schaden
**Besonderheit:** Ein lebendiger Seelenbund stirbt, wenn sein Bundpartner stirbt. Der Seelenpartner wird zu einem Geist, der auf seinen Partner wartet um ins Leben zurück geholt zu werden. Bis dahin bleibt die Seele Ruhelos und Aufgewühlt.

Gewähltes Thema: Auf der Insel

**<u>Glückskind</u>**
von Simon Moskala

Anfangs war es überwältigend.
Das Glück klebte mir an den Schuhsohlen wie ein weichgekauter Kaugummi.
Ganz gleich wohin ich ging, oder was ich tat, es offenbarten sich mir die unglaublichsten Dinge.
Ich teilte mein Glück. Verschenkte all die schönen, gefunden Dinge und spendete Trost, wo ich nur konnte. Doch wie bei allem auf unserer schönen Welt, hat alles zwei Seiten.
Glück entsteht nicht einfach so. Es ist ein Zusammenspiel aus Ereignissen und Fügungen.
Jede auf dem Boden gefundene Münze, muss zuvor verloren gegangen sein.
Jedes glückliche Ereignis nimmt seinen Ursprung im Pech eines anderen.
Nicht umsonst sagt man: „Des einen Freud ist des anderen Leid."
Glücklicherweise hatte ich meist die Freud, würden sie sagen, doch weit gefehlt.
Soviel Glück hat auch seine Schattenseiten.
Neider sind dabei die harmlosesten. Die werden schnell umgänglich, wenn man sein Glück mit ihnen teilt. Doch bei den Hetzern sieht das ganz anders aus.
„Unglücksbote" oder „Teufelsbrut" wurde ich von ihnen beschimpft.
Verübeln konnte ich es ihnen nicht, war ich doch einst der einzige Überlebende eines schweren Unglücks. „Das muss etwas mit mir zu tun haben. Erst seitdem du hier bist, passieren all diese furchtbaren Dinge!", schrie man, während man mich aus den Dörfern und Städten jagte.
Ich rannte so schnell ich konnte. Plötzlich wollte ich diesen Ruf wie den alten Kaugummi loswerden, doch er hat sich fest eingetreten. Er steckt in den Köpfen so vieler.
Es war genug. Blind rannte ich immer weiter. Ich sah keinen Ausweg mehr.
Verkroch mich, wollte sterben, doch bald schon fanden mich Wanderer und pflegten mich wieder gesund. Ich musste es einsehen. Es gab tatsächlich keinen Weg mehr heraus.
Ich packte alles zusammen was ich brauchte, kaufte mir ein Boot und fuhr aufs Meer hinaus.
Es gab eine einsame Insel weit draußen.
Unbewohnt.
Niemand hatte gern einen Vulkan zum Nachbarn.
Niemand außer mir.
Es war der perfekte Ort für mich.
Acht Jahre lebte ich dort zurückgezogen und tatsächlich glücklich.
Eines Abends aber saß ich am Strand und beobachtete die Wellen, als mir ein Flugzeug auffiel.
Es flog tief und umrundete mehrfach den Vulkan.
Dann sprangen mehrere Leute aus dem Flieger und öffneten ihre Fallschirme. Sie mussten auf der anderen Seite der Insel gelandet sein. Vermutlich haben sie mich nicht einmal gesehen.
Ich hatte keine Angst vor Fremden. Ich sorgte mich um ihr Glück.
Mein Herz pochte laut. Ich konnte es spüren. Es hatte sich so lange angestaut.
Acht Jahre lang.
Ein Grollen entwicht dem Vulkan.
Vögel flatterten entsetzt in die Luft.
Es begann wieder von vorne.
—————
Die Spieler landen als Abenteurer/ Extremsportler/ Wissenschaftler auf dieser Insel. Wie erwähnt mit Fallschirmen, sodass sie nicht endlos viel Ausrüstung mit sich führen. Es wird ein Überlebenskampf gegen einen eigentlich gutmütigen Menschen. Der Mensch selbst ist nicht das Problem, sondern seine Gabe. Die Spieler müssen selbst entscheiden, wie nah sie ihn bei sich haben wollen, wenn es zur Begegnung kommt.
Wäre doch zu Schade, wenn er gerettet wird, während man sich in Sicherheit auf der anderen Seite der Insel wiegt…

Als Spielleiter könnte man die schlechten Eigenschaften der Spieler als Trigger für die Pechereignisse hernehmen.

# Die Insel der Orks

**ein modernes Fantasy-Abenteuer für Basic Roleplaying von Thorsten Gresser**

Die Charaktere sind auf einem entspannenden langen Campingwochenendurlaub auf Styx Island im Lake Crescent im Olympic National Park im Bundesstaat Washington, ca. 140 km westlich von Seattle – zelten, etwas wandern, vielleicht fischen und ganz bestimmt entspannen.

Was sie nicht wissen ist, das die Brüder Brandon und Kody Kregan ihre Freundinnen Amber und Coral ebenfalls dazu überredet haben. Die beiden Mädels gingen von zelten, grillen und Beischlaf aus – die okkultistischen Brüder wollten vor allem aber in einer Höhle auf der Insel ein Tor zu einer anderen Welt aufstoßen. Und dazu braucht es mindestens zwei Menschenopfer! Das Ritual aus dem **„Buch der Welten"** wurde mit den durch Betäubungsmittel gefügig gemachten Mädchen auch vollzogen, doch bevor sie auch Coral die Kehle durchgeschnitten, öffnete sich das Tor – zur Welt der Orks! Diese werden nun an dem Wochenende die Insel überrennen und nach und nach alle Menschen dort töten oder verschleppen. Ihr Ziel: Das Tor als Brückenkopf nutzen, um diese für sie neue Welt zu plündern und zu erobern!

Die SC haben die Wahl: Flucht von der Insel oder das Tor zu schließen versuchen. Zu beidem muss man aber erst einmal eins: **Überleben!**

**Legende:**

1) **Fähre über den Lake Crescent:** ca. 2 km bis zum Festland nach Fairholm (ca. 3500 Einwohner). Die Fähre bietet ca. 10 Pkw Platz. Bei der Fährstation ist ein Laden mit allem, was der Camper braucht – einschließlich der Schrotflinte des Besitzers und genug Haushaltschemikalien zum Herstellen von Rohrbomben für Findige. In der Nähe sind zudem 8 Ferienhütten.
2) bis 3) **Je 1W6+4 weitere Ferienhütten** aus Holz. 75% davon sind mit 2-8 Personen belegt.
4) **Bootsstege für** kleine Motor- und Segelboote. Zu jeder Zeit liegen dort 1W4-1 Boote.
5) **Rangerstation:** Zwei Ranger, ein Geländewagen, ein Erste-Hilfe-Raum sowie eine Funk- und Telefonverbindung nach außerhalb. Hier finden sich auch Waffen (Revolver, Gewehre)
6) bis 9) **Zeltplätze mit je 1W12 Zelten** für je1W4 Personen, Duschhaus und Toiletten. Pro Zelt ein Pkw. Auf Zeltplatz 6) (südlich der Höhle) stehen nur 2 Zelte, die der Kregan-Brüder.
10) **Die Beschwörungshöhle zum Tor der Orkwelt!** Hier versteckt sich in einer Nebenhöhle die nicht getötete Coral. Sie hat das Buch an sich gebracht sowie eine Videokamera, mit der die Brüder das Ritual aufgenommen haben. In der Höhle sind zudem 1W6+1 Orks und zu 30% ein Troll (BRP, S. 346f). Das Tor lässt sich mit einer Formel im Buch schließen (INTx5 zum Verstehen, Dauer: 1 Stunde – dann lässt sich **Dispel** zaubern (auf INT %). Das Tor hat POW 12. Alternativ kann man das Tor auch sprengen (AP 0, TP 15).

**Zufallsbegegnungen** (1 auf 1W6, alle 3 Stunden): Tagsüber 1W4, nachts 1W10

| | |
|---|---|
| 1-2 | 1W4+1 Touristen |
| 3 | Ranger in Geländewagen |
| 4 | 1W4 Orkspäher (kleine Orks) |
| 5 | 1W6 Orks |
| 6 | Getötet Touristen (auf Straße mit Pkw) |
| 7 | Verletzte Touristen mit Orkverfolgern (1W6) |
| 8 | Kriegstrupp der Orks (2W6 plus goßer Orkanführer) |
| 9 | 1W3 bewaffnete Überlebende |
| 10 | Brandon Kregan (er wird den SC etwas vorlügen und sie in die Höhle zu locken versuchen, um wieder an das Buch zu kommen). Er ist aber bestrebt, das Tor wieder zu schließen. |

**„Plündertabelle"** (Gegenstände in Häusern, Zelten, Rucksäcken etc.: 2W8):

| | |
|---|---|
| 2 | Wasser oder Softdrinks(1-4 Liter) |
| 3 | Bier (1-6 Flaschen) |
| 4 | Flasche Whiskey oder Wein (50%) |
| 5 | Drogen (Marihuana (80%) oder Koks) |
| 6 | Zigaretten und Feuerzeug |
| 7 | Nahrung (für 1-2 Tage) |
| 8 | Geld (1W10x20 Dollar) |
| 9 | Autoschlüssel |
| 10 | Messer oder Beil (30%) |
| 11 | Mobiltelefon (zu 50% Empfang) |
| 12 | Karte der Insel |
| 13 | Rucksack mit Zelt, Seil usw. |
| 14 | Revolver mit 1W8-2 Schuss |
| 15 | Automatikpistole mit 1W10-1 Schuss |
| 16 | Schrotflinte mit 1W6-1 Schuss |

Die Orks werden in der **ersten Nacht** nur bis zum Zeltplatz der Kregan-Brüder kommen und sich dort verbergen (2W6 Orks).

**In der zweiten Nacht** werden sie Zeltplatz (8) (im äußersten Osten und die südlichen Ferienhütten überfallen (je mit 2W6+4 Orks) und tagsüber an den Straßen Baumsperren aufbauen.

**In der dritten Nacht** werden die anderen Zeltplätze ausgelöscht und der Bootsstege attackiert (je 2W6+2 Orks). Der Orkanführer attackiert mit 10+2W6 Orks die Fährstation. Dabei zerstören sie auch (bei Erfolg) die Mobilfunkmasten.

**In der vierten Nacht** werden sie dann mit aller Macht die Rangerstation angreifen.

Während des Tages erhalten die Orks -10% auf alle Würfe, in der Sonne sogar -20%. Daher greifen sie tagsüber nur ungern an.

**Brandon Kregan:** STR 14, CON 12, SIZ 16, INT 12, POW 14, DEX 13, APP 16, HP 15, DB: +1W4; Brawl 35%, Pistol 30%, Listen 40%, Spot 30%, Hide 40%, Stealth 40%, Occultism 40%, Pistol 30%, Knife 25%, Act all innocent 70%; Spells: Dispel 45%, Open Gate (10 MP) 30%;
Ausrüstung: Switchblade 1W4+db; 7,65 mm Automatic-Pistol (1W6)
Brandon ist 28 Jahre und ein gutaussehender Sonnyboy – und völlig amoralisch und nur auf seinen Vorteil bedacht. Seine Prioritäten sind: Überleben und das „Buch der Welten" zurückzubekommen. Mit dem Buch verdoppeln sich seine Zauberchancen.

# Topographische Karte
# 1 : 50 000

# PERNING

Angefertigt für Geodäsie Stadt und



durch das Amt der kreisfreien Insel Perning

| | |
|---|---|
| Steinbruch | quarry |
| Grube | pit |
| Höhenpunkt | spot elevation |
| Wasserspiegelhöhe | water surface elevation |
| Höhle | cave |
| Bergwerk | mine |
| Bergwerk, stillgelegt | mine, neglected |
| Flugplatz | airfield |
| Hafen | harbor |
| Elektrizitätswerk | power plant |
| Wasserwerk | water treatment plant |
| Supermarkt | super market |
| Sturmflutsperrwerk | flood barrier |
| Regionalverkehr | regional traffic |
| Hauptstraße | mainroad |
| Nebenstraße | secondary road |
| Deich | dike |
| 10 m - Höhenlinie | contour 10 m |
| Höhenlinie je 50 m | contour a 50 m |
| Truppenübungsplatz | military training area |
| Gewerbe / Industrie | business / industry |
| Wohngebiet | residential area |
| Wiese | meadow |
| Wiese mit Gehölz | meadow with brush |
| Laubbaumbestand | trees, deciduous |
| Laubwald | deciduous forest |
| Nadelbaumbestand | trees, coniferous |
| Nadelwald | coniferous forest |
| Weinanbau | vineyard |
| Heide | heath |
| Watt | tidal flat |
| Sumpf | swamp |
| Moor | bog |
| Sand | sand |

A_ B_ C_ D_ E_ F_ G_ H_ I_ J_

_J _I _H _G _F _E _D _C _B _A

PERNING

Ackerland

Truppenübungsplatz Perning

Schloss

Goldberg-Siedlung

Alting

Peringerhaven

Perninger Stausee

Kies-werk

Obsthaine

100 m

1 km




# AUF ZU DEN STERNEN





# DIE SONNENSCHÖPFER

EIN SZENARIO FÜR COSMIC PATROL

## MISSION 1: FUND IM CLAVIUSNEBEL

### Befehle des Hauptquartiers

Gasminenstation XE-5 im Claviusnebel steht still. Nach dem Fund eines außerirdischen Artefakts, aufgrund seiner dreieckigen Form Triolith getauft, hat dessen unidentifizierte Strahlung die Maschinerie von XE-5 lahmgelegt. Repariert die Xenon-Gasförderung und untersucht den Triolithen.

### Missionsziele

〉Repariert XE-5.
〉Bergt den Triolithen.
〉Untersucht den Triolithen und seine Funktion.

### Stichworte

〉Xenon-Gasnebel
〉Seltsames Artefakt
〉Vorsteher Hyams
〉Minenstation XE-5
〉Unbekannte Strahlung

### Hinweise

〉Ersatzteile
〉Gestörte Instrumente
〉Polarisiert
〉Versorgungsröhren
〉Ausstieg im Raumanzug
〉Evakuieren

### Setting

Der Claviusnebel liegt zwischen Deep Relay 9 und der Coalsack Dead Zone. Der Alltag der Minenarbeiter auf XE-5 ist normalerweise eingängig und öde, so dass das Auftauchen des unbekannten Artefakts für viel Verwirrung gesorgt hat. Da die Stationsbewohner derzeit nicht ihrer Arbeit nachgehen können, kommt es zu wilden Gerüchten und kaum verhohlenem Unmut.

### Widersacher und Hindernisse

**Szene 1:** Auf XE-5 liegen die Nerven der untätigen Minenarbeiter blank. Bei Ankunft der Patrolmen lässt vor allem Vorsteher Hyams seinen ohnmächtigen Unmut an ihnen aus.

**Szene 2:** Die Strahlung des Triolithen, bestehend aus zwei dreieckigen Platten von etwa einem Meter Kantenlänge und diversen Aufbauten, stört die Navigationsinstrumente beim Anflug. Ein Patrolman muss das Raketenschiff zur Bergung verlassen.

**Szene 3:** Bei der Untersuchung des Triolithen intensiviert sich plötzlich dessen Strahlung. Sämtliche elektrischen Einrichtungen der Station versagen ihren Dienst, der Druckausgleich versagt, XE-5 droht zerdrückt zu werden.

## MISSION 2: FLAMMENDES INFERNO

### Befehle des Hauptquartiers

Seit der Evakuierung von XE-5 sind im Claviusnebel weitere, größere Exemplare des Triolithen aufgetaucht, die sich ständig vermehren. Auch die Zusammensetzung des Nebels scheint sich zu verändern. Wir müssen dringend herausfinden, welchem Zweck die Triolithen dienen.

### Missionsziele

〉Durchdringt den Claviusnebel.
〉Untersucht die Triolithen.
〉Verlasst den Claviusnebel.

### Stichworte

〉Triolithen überall
〉Zunehmende Hitze
〉Wrack von XE-5
〉Chemische Veränderung
〉Kettenreaktion

### Hinweise

〉Gasstürme
〉Entladungen
〉Steigender Druck
〉Tödliche Wirbel
〉Viel mehr, viel größer
〉Verfolgt von Flammen

### Setting

Aus dem ruhigen Xenonnebel ist ein turbulentes Inferno geworden. Jeden Meter muss sich ein Raketenschiff hart erkämpfen. Die Triolithen, inzwischen zu Hunderten und auf zehn Meter Größe und mehr angewachsen, verharren ruhig inmitten des Chaos.

### Widersacher und Hindernisse

**Szene 1:** Die Zusammensetzung des Nebels ändert sich rapide, während dieser von den Triolithen zusammengedrückt wird. Inmitten des steigenden Drucks und den zunehmenden Entladungen zwischen den gigantischen Artefakten ist ein Aufenthalt im Nebel nicht mehr lange sicher.

**Szene 2:** Die Messung und Analyse der von den Triolithen ausgehendende Strahlung erweist sich als schwierig. Gaswirbel schleudern das Raketenschiff umher; nur ein Treffer der Entladungen kann das Ende für die Patrolmen bedeuten.

**Szene 3:** Die Triolithen pressen den Nebel so weit zusammen, bis in einer grellen Explosion eine neue Sonne entsteht. Entkommt rechtzeitig, bevor ihr zerquetscht oder verbrannt werdet.

## MISSION 3: KONTAKT MIT DEN SOLARU

### Befehle des Hauptquartiers

Clavius ist zu einem Stern geworden, die Triolithen sind verschwunden. Nun sind im Orbit der Sonne oktaederförmige Außerirdische mit unbekannten Raumkapseln aufgetaucht. Findet heraus, ob sie die Urheber dieser Ereignisse sind und was sie mit der Sonne vorhaben.

### Missionsziele

〉Nehmt Kontakt zu den Außerirdischen auf.
〉Findet die Pläne der Außerirdischen heraus.
〉Verhandelt über die Nutzung des Systems.

### Stichworte

〉Erstkontakt
〉Brutkapseln
〉Verträge
〉Solaru
〉Verhandlungen

### Hinweise

〉Gluthitze
〉Missverständnisse
〉Eiger-Gesandter Tenassus
〉Zorm-Gesandter K1551Nger
〉Sprachbarriere
〉Mutterinstinkt

### Setting

Im nahen Orbit der Sonne schweben die kantigen Außerirdischen, die schwerfällige, von innen glühende Frachtstationen zur Oberfläche des Sterns manövrieren. Beobachter ignorieren sie, bis man den Kapseln zu nahe kommt.

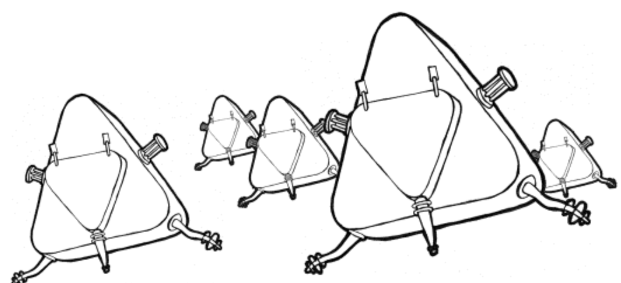
### Widersacher und Hindernisse

**Szene 1:** Die Außerirdischen bestehen nur aus einem zwei Meter großen Oktaeder, der von innen zu glühen scheint. Schon die Annäherungen and die glutheißen Wesen ist gefährlich, ihre Sprache so fremd wie ihre Physiognomie.

**Szene 2:** Die Außerirdischen nennen sich selbst Solaru. Die Kapseln sind Brutstationen, in denen ihr Nachwuchs in der Hitze der eigens dafür erschaffenen Sonne ausgebrütet wird. Untersuchungen der Kapseln führen zu Gegenwehr.

**Szene 3:** Auch die Eiger und die Robotmenschen der Zorm haben Abgesandte zu den Solaru geschickt. Verhandlungen über Nutzung und Durchflugrechte des neuen Sonnensystems erfordern äußerstes Fingerspitzengefühl.





Idee, Grafik und Text: Klaus Westerhoff 2015
Online: spiele-im-kopf.blogspot.com
Geschrieben für WinterOPC 2015 „Auf zu den Sternen“

# 2291 - Odyssee im Weltraum ... mit Zombies

Ein 1-Seiten Rollenspiel von Stefan (Whisp) Bushuven
fuer den Winter OPC 2015 - Auf zu den Sternen

## Geschichte

Im Jahr 2291 mutierte das Nox-Virus. Nach dem Tod der Infizierten wurden sie zu lebenden Leichen. 2294 war die Weltbevölkerung tot. Gut 30.000 flohen in die Haven-Kolonie im Alpha-Centauri System. Ein Prozent der Untoten behielt Geist, Intelligenz und Emotionen. Die ***Alpha-Toten*** herrschen seitdem über die Ruinen und die hier „lebenden" Hirnlosen. Der ***Stygische Rat*** sucht nun nach neuem Raum und neuen Mitgliedern - die Kolonien auf anderen Planeten und Haven warten auf ihre Eroberung. Die Spieler spielen diese hungrigen Untoten auf der Suche nach demWeg zur Haven-Kolonie.

## Spielwerte

Es gibt ***3 Attribute*** mit einem Wert von 1 (mies) über 3 (Durchschnitt) bis 5 (maximal). ***Body*** (BO) steht für körperliche Fitness- und Kampf-, ***Cortex*** (CX) für Wissens-, Intelligenz- und parapsychologische und ***Boss*** (BS) für Sozialfähigkeiten. BS gibt an wieviele Hirnlose dem SC folgen können.

Zu den weiteren Spielwerten zählen ***Trefferpunkte*** (TP), ***Psychopunkte*** (PP) und ***Panzerung*** (PZ). Sinken die TP auf 0, ist der Körper zerstört. Sinken die PP auf 0, wird der Alpha-Untote zu einem Hirnlosen. ***Schadenspunkte*** (SP) reduzieren die TP. PZ wird von den SP vorher abgezogen.

Pro 8 Stunden Ruhe kann 1 TP oder 1 PP regeneriert werden.

## Völker

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Zombie | BO+2 | BS -1 | TP:15 PP:5 | Leichenschmaus |
| Skelett | BO+1 | | TP:12 PP:8 | Robust Rang 1 |
| Mumie | BS +1 | | TP:8 PP:12 | 1 Psychoskill |
| Geist | CX+2 | BO-1 | TP:5 PP:15 | 3 Psychoskills |

## Regelmechanik

Proben werden mit einer Zahl von W6 gewürfelt, die der Höhe des zugeordneten Attributs entsprechen (Körperliche und Kampftalente verwenden eine Anzahl W6 in Höhe BO, geistige Talente in Höhe CX usw.). Eine Probe gelingt, wenn zumindest 1 Würfel höher als der ***Mindestwurf*** (MW) ist. Der Mindestwurf ist bei leichten Proben 2, bei mittelschweren 4 und bei sehr schweren 6. Ein MW > 6 benötigt pro Punkt über 6 einen zusätzlichen Wurf einer 6 (also bei MW7: 2x6 und bei MW8 3x6 usw.). Im Kampf ist der MW für den Angreifer der BO-Wert des Ziels. Der MW wird pro hinderlichem Umstand (Deckung, Sichtverhältnisse, Bewegung) um 1 erhöht und durch Vorteile (1 Runde Zielen, Hinterhalt) um 1 erniedrigt. Bei einem Treffer richtet die Waffe Schaden an (siehe Spielwerte). Pro zusätzlichem Erfolg werden die SP um 1 erhöht. Im Kampf beginnt der mit dem höchsten Rang in Flink. Pro Runde ist möglich: Bewegen um 8 m und (Psycho-)Angriff oder andere Aktion (Suchen, Zielen). Pro Szenario gibt es 1 Erfahrungspunkt. Pro Punkt kann ein Attribut um 1 gesteigert oder es können 2 TP oder 2 PP oder ein Skillrang erworben werden.

## Skills

Jeder Skill hat maximal 3 Ränge (R).

•***Implantate***: SC darf pro Rang ein Implantat wählen
•***Robust***: Die natürliche Panzerung steigt um 1 pro Rang
•***Anführer***: Pro Rang folgt ein Hirnloser mehr
•***Schütze***: SP von Fernkampfwaffen +1 pro Rang
•***Prügler***: SP von Nahkampfwaffen +1 pro Rang
•***Glück***: Pro Rang darf ein Wurf pro Sitzung wiederholt werden
•***Leichenschmaus***: TP+1/R bei Fressen von Menschenfleisch
•***Fester Wille***: +1/R auf CX bei Abwehr von Psychoangriffen
•***Flink***: SC mit höchstem Rang agiert immer als erster
•***Ausweichen***: Pro Rang 1x/Kampf Ignorieren eines Angriffs
•***Infizieren***: Ein Toter wird zu einem gefügigen Hirnlosen

## Psycho-Skills

Bei Psychoangriffen CX-Probe gegen die CX des Ziels. Pro Einsatz kostet ein Skill 1 PP.

•***Angst***: Ziel flieht für 1Runde/R
•***Hypnose***: Macht einen Menschen für 1Runde/R gefügig
•***Lähmung***: Lähmt ein Ziel für 2 Runden pro Rang
•***Teleport***: Teleport über 10m/R (ohne Probe)
•***Blenden***: Blendet pro Rang 1 Ziel (alle MW+1 für 1 Runde)
•***Seelentrunk***: PP+1/R bei Trinken von Menschenblut
•***Verbessern***: Hirnlose erhalten für R in Runden +5 auf TP.

## SC - Erschaffung

Jeder SC darf auf die 3 Attribute 9 Punkte verteilen. Danach wird nach der Völkertabelle modifiziert und 1 Skillrang gewählt. Nur Mumien und Geister können Psychoskills wählen. Geister können ***keine Ausrüstung und Implantate*** nutzen.

## Waffen und Ausrüstung

Die Ausrüstung beim Start wird durch den SL bestimmt. Munition ist immer ausreichend vorhanden (außer Granate). ***Waffenlos*** (SP1), ***Messer*** (SP2), ***Brechstange*** (SP2), ***Axt*** (SP3), ***Vorschlaghammer*** (SP4), ***Pistole*** (SP3), ***Schrotflinte*** (SP4), ***MP*** (SP5), ***Sturmgewehr*** (SP6), ***MG*** (SP8), ***Granate*** (SP15), ***Plasmapistole*** (SP5), ***Plasmagewehr*** (SP6), ***Flammenwerfer*** (SP7, 12 gegen Mumien), ***Lederpanzer*** (PZ1), ***Splitterpanzer*** (PZ2), ***Kevlarpanzer*** (PZ3), ***Superpanzer*** (PZ5), ***Medkit*** (HP+5), ***Tek-Kit*** (öffnet Mechanismus/Tür),

## Cyber-Ausrüstung

***Cyberaugen*** (BO +1 für Fernkampfangriffe), ***Cyberarm*** (BO +1 für Nahkampfangriffe), ***Cyberbein***(Bewegung 10 statt 8 Meter/Runde)***, Cybertorso*** (HP +5)

## Hirnlose Gefolgsleute

Jeder SC hat BS an Gefolgsleuten seines Volkes. Sie werden durch den Spieler gesteuert. Am Ende des Abenteuers oder mit „Infizieren" können neue Gefolgsleute rekrutiert werden.

## Typische Gegner und Gefolgsleute*

***Zombie**** (BO5/CX3/BS0/HP15/Waffenlos)
***Zombiesöldner*** (BO6/CX3/BS0/HP20/PZ3, MG,Kevler-P)
***Skelett**** (BO4/CX3/BS0/HP12/PZ1/Messer)
***Mumie**** (BO3/CX3/BS1/HP8/PP12/ PZ0/ MP, Angst)
***Geist**** (BO2/CX5/BS1/HP5/PP15/PZ0/Sturmgewehr)
***Android-Arbeiter*** (BO3/CX2/BS0/HP12/PZ1/Brechstange)
***Android-Soldat*** (BO4/CX2/BS0/HP15/PZ1/Sturmgewehr)
***Kampfroboter*** (BO5/CX1/BS0/HP25/PZ3/Minigun)
***Selbstschussanlage*** (BO2/CX1/BS0/HP5/PZ1/MP)
***Mensch-Zivilist*** (BO3/CX3/BS3/HP10/PP10/Waffenlos)
***Mensch-Private*** (BO4/CX3/BS3/HP12/PZ1/Sturmgewehr)
***Mensch-Corporal*** (BO4/CX3/BS3/HP15/PZ1/Schrotflinte)
***Mensch-Seargent*** (BO4/CX4/BS3/HP15/PZ2/Flammenw.)
***Mensch-Lieutenant*** (BO4/CX4/BS4/HP15/PZ1/Pistole)
***Mensch-Mutant*** (BO6/CX1/BS0/HP35/PZ3/Schaden6)

## Auf zu den Sternen!

Die Untoten reparieren ein Shuttle und müssen sich durch die 11 menschlichen Kolonien kämpfen, um die 7 Schlüsselcodes zum Warp-Portal zur Kolonie ***„Haven"*** . Es wird durch den SL festgelegt, in welchen Kolonien sie zu finden sind.

• ***Antartica (Terra)*** - alte unterirdische Forschungsstation mit vielen Robotern und den letzten Menschen auf der Erde.
• ***Port Armstrong (Luna)*** - ehemalige Raumhafen. Hier regiert die Mumien-Hexe Uria, die der Rat einst verbannte.
• ***Caloris Planitia (Merkur)*** -Androidendemokratie Uno
• ***Venus-Ville (Venus)*** - Vergnügungskolonie, nun noch durch US-Marine-Elite-Amazonen gesichert.
• ***Utopia Planitia (Mars)*** - Forschungsstation gesichert durch letzte Truppen der freien Soviet-Republik Ares.
• ***Port Marshall (Ganymed)*** - entvölkerte Laborstation - von furchtbaren Mutanten heimgesucht
• ***Weed-Land (Europa)*** - Tiefenstation im Ozean von Europa. Bewohnt von einer australischen Hippie-Kommune
• ***Lexington Base (Titan)*** - Waffenfabrik mit vielen Testanlagen und der neuesten Waffentechnik der US-Marines
• ***Neo-Xiang (Ariel)*** - Chinesische Bunkerstation. Hier lebt der Rest der Volksrepublik - Bis an die Zähne bewaffnet
• ***Gargaringrad (Triton)*** -Letzte Bastion vor dem Alpha Centauri-Sprungpunkt. Werft mit der sprungfähigen Potemkin. Viele Rote-Armee-Cyborgs und Androiden der speziellen Van Helsing-Eingreiftruppe (mit PP-reduzierenden Waffen).
• ***Neu-Germania (Pluto)*** - Refugiumstation des 4. Reichs.

# Der Mann im Mond

Ein Rippers-Abenteuer

Text von Oliver Sieger




In diesem Szenario müssen sich die Protagonisten einem irrsinnigen Werwolf entgegenstellen, der in seinem Wahn die Stadt terrorisiert und sich in seiner Fabrik verbarrikadiert hat, um im geheimen seinen Plänen nachzugehen.

**Der Antagonist**

Georg Stein war eigentlich ein angesehener Geschäftsmann und besitzt eine mittelgroße Textilfabrik. Doch wurde ihm ein Pakt mit einem Dämon, welcher ihm Macht versprach, zum Verhängnis. Durch diesen Pakt verlor er schließlich den Verstand. Nun ist er von dem Gedanken besessen der Mächtigste aller Werwölfe zu werden und hat sich zum Ziel gesetzt zum Mond zu fliegen, um ungeahnte Kräfte zu entfalten. Um dies zu erreichen wendet er seine sämtlichen Ressourcen auf.
Behandle Georg Stein als Wildcard Werwolf (Rippers S.239) mit der Blutlinie „Herz des Wolfsjägers“ (Rippers S.131).

**Hinweise**

Die Ripper haben verschiedene Möglichkeiten auf die Machenschaften des Werwolfs zu stoßen:
In der Stadt häufen sich Meldungen über Diebststähle. Vor allem werden Geld, Stahl und Chemikalien gestohlen. Die Überfälle werden zunehmend aggressiver. Ein SC, der eine erfolgreiche Probe „Wissen (Chemie)“ ablegt, kann herausfinden, dass sich aus den Chemikalien ein extrem starker Treibstoff oder Sprengsatz entwickeln ließe.
Ebenfalls gab es in letzter Zeit vermehrt Vermisstenmeldungen. Eine erfolgreiche Umhören-, bzw. Nachforschenprobe verrät den Spielern, dass hauptsächlich Ingenieure und Chemiker entführt wurden.
Außerdem kann durch Ripperkollegen erfahren werden, dass es in letzter Zeit öfters zu Werwolfsichtungen kam.
Durch eine vertiefte Untersuchung der Hinweise stoßen die Helden auf die Fabrik von Georg Stein. Sollte dieser direkt angesprochen werden, wird er alles abstreiten und das zusätzliche Sicherheitspersonal, durch seine Angst vor Industriespionage erklären.

**Die Fabrik**

Das Gelände der Fabrik ist von Mauern umgeben und ähnelt einer kleinen Festung. Tagsüber patrouillieren parallel zwei Gruppen mit je 3 Nachtgardisten (Rippers S.231). Nachts bestehen die zwei Gruppen aus je 2 Nachtgardisten und 2 Wolfsmenschen (Rippers S.240). Während des Tages befinden sich auch normale, unwissende Arbeiter auf dem Gelände. Folgende Gebäude befinden sich auf dem Gelände:
*Wachhaus:* Im Wachhaus befinden sich jederzeit 1W6+3 Nachtgardisten. Zusätzlich spärlich eingerichteter Aufenthaltsraum und Toiletten.
*Fabrikhallen:* Tagsüber halten sich hier hauptsächlich die Arbeiter auf. Die zwei Fabrikhallen sind voll mit dampfbetriebenen Webstühlen und diversen anderen Anlagen. Unter einer der Hallen befindet sich ein feuchter kleiner Keller. Dieser ist durch eine schwere verschlossene Stahltür gesichert. Hier werden die vermissten Personen tagsüber festgehalten, außerdem gibt es eine kleinere verschlossene Tür, durch die man in einen Verbindungstunnel zum unterirdischen Teil des Verwaltungsgebäudes gelangt.
*Ställe:* In den Ställen befinden sich Pferde und einige Kutschen für den Transport von Waren.
*Verwaltungsgebäude:* Ein eingeschossiges Gebäude, das ein paar kleine Büros enthält. Über eine verschlossene Stahlluke kommt man in ein Untergeschoss, das von 1W6 Wolfsmenschen bewohnt wird.
In diesem Untergeschoss gibt es zwei Tunnel, einen zur Halle und einen zur Werkstatt.
*Werkstatt:* Das Tor und die Fenster der Werkstatt sind von Innen verbarrikadiert. Der einzige Zugang führt durch den unterirdischen Tunnel. In der Werkstatt werden nachts die entführten Personen zur Arbeit an einer Rakete gezwungen. Der Raum ist voll mit komplexen Anlagen und explosiven Chemikalien. Hier befindet sich auch Georg Stein, der versucht, seine Arbeiter mit seinem wirren Gerede zu motivieren. Es befinden sich 1W12+4 entführte Wissenschaftler und einige Nachtgardisten (Anzahl SC+1) im Raum.

**Das Finale**

Sobald die SC Aufmerksamkeit erregen, wird der Antagonist ganz klischeehaft seinen Plan verraten und verkünden, dass die Ripper zu spät gekommen sind, da die Rakete beinahe vollendet ist. Anschließend befiehlt der Werwolf seinen Nachtgardisten die Wissenschaftler als Geiseln zu nehmen, aktiviert den Start der Rakete und verwandelt sich in seine Bestiengestalt. Einige der Wissenschaftler werden versuchen Georg vor dem Start zu warnen, da der Treibstoff noch nicht getestet wurde. Unter dem Tosen der eben gestarteten Dampfmaschinen und den verzweifelten Schreien der Chemiker, sollte nun der Kampf und damit eine „dramatische Herausforderung“ (GERTA S.128) beginnen. Zwei Möglichkeiten die Rakete aufzuhalten wären, die Rakete über das Steuerpult zu deaktivieren hierzu müssen Erfolge mit „Verrückte Wissenschaft“ oder einer technischen Fähigkeit erzielt werden (Schwierigkeit -2) oder die Rakete zu zerstören, hierzu werden Erfolge nach den Regeln zu „Gegenstände zerstören“ (GERTA S.112) erzielt. Jeder Treffer gegen eine Robustheit von 10 ist ein Erfolg. Die Spieler haben 5 Runden Zeit den Start der Rakete abzuwenden. Georg wird bis 4. Runde versuchen die Ripper aufzuhalten und in der letzten Runde in die Rakete flüchten.
Gelingt es den Rippern den Start zu verhindern und wendet sich das Blatt für den Werwolf, wird er in seiner Verzweiflung die Geiseln beißen und infizieren und anschließend versuchen zu fliehen. Gelingt es den Rippern nicht, den Start abzuwenden, wird die Rakete in einem riesigen Feuerball explodieren und alle Anwesenden erhalten 5W6 Schaden. Sollte der Werwolf in der Rakete sitzen, stirbt er.

Mission Oberon
ein Szenario für das Rollenspielen im Fallout-Universum
von Joachim Leibhammer
Kategorie: Auf zu den Sternen!

Ein altes Raketentestgelände liegt ein Stück nördlich von St. Louis. Es beinhaltet das uralte Vorkriegsprojekt Oberon. Die Charaktere können in alten Datenbanken davon erfahren, Gerüchte hören oder einfach anderweitig dort aufschlagen, etwa um nach Schrott zu suchen oder die hiesigen Raider zu vertreiben.
Das Projekt Oberon drehte sich darum eine orbitale Waffenplattform in die Umlaufbahn zu bringen, die mit mehr Finesse als Nuklearwaffen vorgehen kann. Eben um in kleineren Konflikten präzise Schläge ausführen zu können ohne großflächige Zerstörung und Verstrahlung anzurichten. Man war vor dem Krieg bereits weit fortgeschritten und eine nuklear getriebene Titan-9 Rakete mit dem Satelliten ist in der Anlage vorrätig. Die Bewaffnung besteht dabei aus Wolframprojektilen, die wie kleine Meteoriten einschlagen und einen Bereich von mehreren Fußballfeldern verwüsten können.
Leider gibt es ein paar Komplikationen. Zunächst einmal hat sich hier eine Raiderbande eingenistet, angeführt von einem Supermutanten namens Galapagos Joe. Der ist ein relativ clevereres Bürschchen, war seinerzeit ein Leutnant des Meisters, und hat große Pläne. Er möchte den Satelliten in die Umlaufbahn schießen und dann mittels der Drohung von Orbitalschlägen der unangefochtene Herrscher der Region werden. Er hat eine Gang von etwa 30 Raidern, darunter sind aber nur 2 weitere Supermutanten (die nicht ganz so clever wie er sind). Die Bande ist dabei gut ausgestattet, hat durchaus mal automatische Waffen oder Lasergewehre sowie Metallrüstungen. Joe selbst verfügt sogar über eine Gatlingkanone mit einem gewissen Munitionsvorrat, die ihn sehr tödlich wirken lässt. Allerdings haben die Raider ein Problem: sie sind weder wissenschaftlich noch technisch besonders versiert. Sie haben aber in der nahen Siedlung Eventide eine Gruppe von Guhlen ausfindig gemacht, unter denen sie sogar Vorkriegsmitarbeiter des Projekts Oberon vermuten. Allerdings hat Eventide schon an die 100 Einwohner und auch ein paar Verteidigungsanlagen. Daher müssen sie den Übergriff gut planen, und haben sich bislang darauf beschränkt, zu kundschaften und mit 1-2 kleineren Angriffen die Verteidigung zu testen.

Was den Raidern nicht klar ist: Es gibt noch andere Gruppen, die ein Interesse daran haben Projekt Oberon in die Finger zu bekommen respektive die andere Pläne mit dem Raketentestgelände haben. Möglicherweise steht die Spielergruppe auch mit einer dieser Gruppen in Verbindung.

- die Enklave hat von beunruhigenden Aktivitäten gehört (via Satelittenüberwachung) und sendet einen Vertibird mit einer 5 Mann-Kampfeinheit, die fremden Zugriff unterbinden sollen. Die Einheit ist mit Powerarmor ausgestattet, kampferfahren und bestens bewaffnet. Sogar einen Mininuke-Launcher mit 4 Ladungen haben sie dabei. An sich schätzt die Enklave es aber als unpraktikabel ein, Projekt Oberon in die Luft zu bringen. Daher werden sie nach eventuellen Kämpfen wohl nur ein wenig den Zustand prüfen, Minen auslegen und automatische Geschütze aufstellen und dann wieder verduften.
- Die NCR könnte so was wie Projekt Oberon bestens brauchen um im Krieg gegen Caesar's Legion voranzukommen, aber den offiziellen Stellen ist das zu weit hergeholt und zu weit vom eigenen Territorium entfernt. Ein alter Zausel mit einer Vision, ein Wissenschaftler namens Eliott, ist mit drei Freiwilligen aufgebrochen. Quasi um Undercover und im Alleingang die NCR zu retten. Dann wird man ihn endlich ernst nehmen. Bestimmt. Vielleicht wird er auch vor Ort Hilfe rekrutieren wollen, wenn ihm klar wird, dass das Testgelände von eine starken Raiderbande besetzt ist.
- Eine Gruppe vom Brotherhood of Steel könnte auch Interesse zeigen. Sie sind vom Fragrance Hill Bunker, der auch einige Produktionsstätten beinhaltet und ein Lager/Archiv in der stillgelegten Mine nebenan. Ihr Problem ist, dass der Kernreaktor des Fragrance Hill Bunkers neue Brennelemente braucht. Spaltbares Material in größerer Menge gibt es aber nicht überall – daher sind sie auf die Idee verfallen, die nuklearen Triebwerke der Titan-9 Rakete auszuschlachten. Also machen sich 4 Paladine in Powerarmor, ein halbes Dutzend gebildeter Scribes und vielleicht ein Dutzend niederrangiger Rekruten auf den Weg um ihren Bunker wieder auf Vordermann zu bringen.

Je nach Wunsch kann man also ein schönes Durcheinander arrangieren und sich verschiedentlich Freunde oder Feinde machen.

# Der Lurch mit dem Hut

## Ein Cthulhu-1920er-Mini-Szenario

***Yuggoth … ein merkwürdiger dunkler Planet am äußersten Rand des Sonnensystems. Pechschwarze Flüsse fließen unter zyklopischen Brücken hindurch und das Licht der Sonne strahlt nicht heller als ein normaler Stern auf die titanischen Bauwerke einer alten, lange vergessenen Rasse, die schon ausgestorben war, bevor R'lyeh versank.***
(H.P. Lovecraft, frei zitiert aus „Der Flüsterer im Dunkeln")

### Prolog

Anfang der 1920er Jahre stürzt ein Shuttle der Mi-Go, der Rohstoffe zu deren Kolonie auf dem Yuggoth transportieren soll, in der Nähe von Berlin ab. Der Astronom Karl „Kalle" Feldmann beobachtet den



Absturz und hält das unbekannte Flugobjekt zunächst für einen Meteoriten. Umso erstaunter ist er, als er die Absturzstelle findet. Fasziniert von der fremden Technologie erforscht er heimlich den Shuttle und seine Herkunft. Nun, drei Jahre später, ist der Shuttle wieder startbereit (und parkt in einem Hangar außerhalb Berlins) und auch die Herkunft des UFO („Unbegreifliches Fund-Objekt", wie Kalle es nennt) scheint geklärt: ein bisher unbekannter Planet jenseits der Neptun-Bahn, dem Feldmann den Namen „Ladon" gegeben hat. Er hat nun vor, mit seinem Wissen im Rahmen eines Vortrags an der Universität Berlin an die Öffentlichkeit zu gehen.

Die Mi-Go sind derweil über den Absturz und die Entwendung des Shuttle überhaupt nicht erfreut und schicken einen Agenten auf die Erde, um ein Bekanntwerden ihrer Existenz zu verhindern. Dieser Agent (Eigenname %&♒<#*&♏§ [gesprochen: Drlooch'midm'hutt] verfolgt die Spur des Shuttle bis in die Nähe von Berlin, aber als Feldmann versehentlich einen Sender im Wrack ausschaltet, tappt der Mi-Go wieder im Dunkeln. Drlooch'midm'hutt rekrutiert daraufhin Diebe, Schläger und andere schlimme Finger unter den Menschen und gründet eine Gangsterbande, denn nur so, denkt er, könnte er seinen Auftrag so heimlich wie möglich ausführen.

### Szene 1 - Der Vortrag

Die SC besuchen den Vortrag des Astronomen Karl Feldmann, der eine „bahnbrechende Entdeckung astronomischer und technologischer Natur" angekündigt hat. Vielleicht kennt auch einer der SC Feldmann persönlich und freut sich, dass sich der Wissenschaftler, der sich in den letzten drei Jahren fast völlig zurückgezogen hat, wieder in der Öffentlichkeit zeigt. Das Auditorium der Universität ist prall gefüllt, doch als Feldmann mit seiner Rede beginnen möchte, erheben sich zwei Männer, ziehen scharfe Messer aus der Tasche und bewegen sich auf Kalle zu – der Mi-Go hat seine Schergen ausgeschickt! Die SC sollten nun das Attentat verhindern. Bei den Schlägern handelt es sich um Ede Wolf (groß, bullig, mit dem IQ eines Mohnbrötchens) und Fritz „die Katze" Mommsen (klein, drahtig, Rattengesicht).
Falls die Schläger das Attentat überleben, lässt Drlooch'midm'hutt mittels eines eingesetzten Implantats ihre Köpfe explodieren – die Schergen sollen halt nichts verraten können. Das gibt nicht nur eine große blutige Sauerei, sondern kostet die SC auch 1W3+2 Stabilitätspunkte. Feldmann bittet die SC, die Hintermänner des Attentats zu finden, da er der Polizei nicht traut.

### Szene 2 - Die Spur

Mit einem Wurf auf [Verborgenes Erkennen] fällt einem SC eine Gegenstand auf, der Ede Wolf aus der Hosentasche ragt: eine Tüte mit dem Logo der Imbissbude „Schmackofatz", die von Bodo Hübner, genannt Buletten-Bodo, in Berlin-Kreuzberg betrieben wird. Buletten-Bodo kennt Wolf und Mommsen, verrät dies aber erst, nachdem die SC eine große Portion Kartoffelstampf mit Kaiser-Buletten verdrückt und einen erfolgreichen Wurf auf [Charme] (Mädels) oder [Überreden] (Kerls) absolviert haben. Nun kommt noch ein Fässchen Potsdamer Klosterbräu ins Spiel, und wenn die SC den Kübel zusammen mit Bodo geleert haben und richtig angeschickert sind, erzählt Bodo von dem neuen Gangsterboss, der seit knapp drei Jahren in Berlin aktiv ist und den alle nur unter dem Namen „Der Lurch mit dem Hut" kennen: Drlooch'midm'hutt. Aber dass der Boss ein Alien ist, weiß Bodo natürlich nicht.

### Szene 3 - "Zum Bogenschützen"

Von Bodo erfahren die SC, dass „Der Lurch mit dem Hut" seine Zentrale in der Bar„Zum Bogenschützen" unterhält. Wenn sie mit dem „Lurch" sprechen wollen, müssen Sie zunächst an Türsteher Klausi (Schrank von Kerl, pomadiges Haar, Wumme im Achselholster) und danach an Bardame Elisabeth „Lizzy" Sprenger-Wohltat (Typ Marlene Dietrich, lasziv) vorbei. Auch hier kommt man mit [Charme] und [Überreden] weiter, Einschüchtern lassen sich beiden allerdings nicht. Der Mi-Go sieht in seiner menschlichen Tarnung aus wie ein eleganter Mann mittleren Alters, mit gepflegtem Bart und grauen Schläfen. Natürlich streitet er ab, die Schläger geschickt zu haben, versucht aber gleichzeitig von den SC zu erfahren, was sie bzw. Feldmann wissen. Von einem „Ding, das vom Himmel fiel" wissen die SC auch (noch) nichts und müssen unverrichteter Dinge wieder abziehen.

### Szene 4 - Shuttle GO!

Berichten die SC Feldmann von ihrem Misserfolg, fährt er mit ihnen vor die Tore der Stadt zu dem alten Flugzeughangar. Dort will er ihnen den Shuttle vorführen. Der „Lurch" hat aber heimliche Beobachter hinter den SC hergeschickt und begibt sich nun selbst zum Hangar, um die Sache persönlich in die Klaue zu nehmen. Der Anblick des Shuttle



(sieht aus wie ein zum Container umgebauter TIE-Fighter) kostet die SC 1W3 Stabilitätspunkte. Als Feldmann die Energie hochfährt, schwebt das Gefährt ca. 3 Meter in die Höhe. Daraufhin stürmt der „Lurch" im Alleingang den Hangar. Er lässt seine Tarnung fallen (Stabilitätsverlust!) und versucht, Feldmann den Kopf abzureißen und die Selbstzerstörung des Shuttles zu aktivieren.

Folgende Szenen sind denkbar (aber vermutlich kommt's eh anders als geplant):

- Der Mi-Go wütet ungehemmt und kann nur durch massive Gewalt gestoppt werden.
- Ein (besser eine, wegen dem Kreisch-Klischee) SC wird als Geisel genommen und der „Lurch" erpresst die Herausgabe von Feldmann
- Durch die Selbstzerstörungsautomatik fliegt der Hangar mit allem drum und dran (und drin!) in die Luft
- Feldmann opfert sich heroisch („für die Wissenschaft") und die SC bekommen mit, wie der Mi-Go noch vor Ort das Gehirn extrahiert (würg!)
- Der Platzwart des Hangers betritt unerwartet die Halle und wird gleich vom Mi-Go in der Mitte zerrissen oder rennt panisch von dannen und alarmiert die Polizei
- Einige Männer des „Lurchs" kommen hinzu, erkennen, was für einem Ungeheuer sie gedient haben und stellen sich auf die Seite der SC



**Idee, Text, Layout & Fotos:**
**Michael Wuttke**
**✉ michi@elfenwolf.de**
**www.elfenwolf.de**
**→ erstellt für den Winter OPC 2015 Thema „Auf zu den Sternen"**
**(Erstellt ohne Werte für die NSC, da ich die Erfahrung gemacht habe, dass jeder SL diese eh seiner Runde anpasst…)**

**Wie ein Blatt im Wind**

Das *Leaf in the wind* ist ein kleines Lokal im Raumhafen *Dwight-Jonas- Spaceport*, irgendwo in einer hochtechnisierten und zivilisierten Welt. Dabei spielt es keine Rolle, ob sich der Raumhafen auf einem Planeten befindet oder Teil einer Raumstation ist. Der Komplex ist von beträchtlicher Größe und weist auf mehreren Ebenen zahlreiche Geschäfte, Restaurants und Entertainment-Stores auf.

In der untersten, noch für Publikum zugänglichen Etage, liegt das *Leaf in the wind*. Es handelt sich um eine auf den ersten Blick kaum bemerkenswerte Bar, die ihren Umsatz hauptsächlich durch synthetisch- alkoholische Getränke macht. Sie fasst rund sechzig Besucher und bietet kleine Speisen an. Besitzer der Bar sind Luzifer »Loo« Ripley (38 Jahre, lange braune Haare, offenes Lächeln, mag Wortwitz, hasst Aufschneider) und seine Frau Mariah »Ma« Ripley (24 Jahre, kurze schwarze Haare, kindliches Gesicht, nervöses Augenzucken, liebt ihren Mann abgöttisch, hasst andere Frauen). Sie sind seit sechs Jahren verheiratet und seit fünf Jahren Pächter der Räumlichkeiten.

Besonderheit:
Jeder der die Bar betritt, wird mittels eines modernen Sicherheitssystems abgetastet, zu erkennen an einem grünen Laserscanner, der den Besucher zwei Sekunden einfängt. Ein Hinweisschild erklärt, dass es sich dabei um einen Waffen- und Sprengstoffschnüffler handelt, was Loo oder Ma auf Nachfrage bestätigen. Das ist jedoch falsch.

Die Vorrichtung scannt lediglich das Gesicht des Gastes und speichert es in einer Datenbank. Sehr zum Leidwesen seiner Ehefrau hat Loo ein Fetisch für Gesichter. Er sammelt die 3D-Scans, schaut sie sich nach Feierabend stundenlang an oder repliziert lebensechte Skulpturen aus ihnen. Dabei ergötzt er sich sowohl an der schieren Masse (pro Tag hat die Bar ungefähr 200 Besucher), und ist darüber hinaus auf der Suche nach dem perfekten Gesicht. Sollte er es einmal finden, ist sein Traum, es selber zu tragen. Ob es dabei um Transhumanismus, plastische Chirurgie oder Hobbytransplantation geht, liegt in der Entscheidung des Spielleiters.

Abenteuerideen:

- Die Spieler sind auf der Flucht vor den örtlichen Sicherheitskräften und retten sich in die Bar. Einen Gesichtsscan können sie nicht gebrauchen.

- Einer der Spieler entdeckt das Hinterzimmer mit 800 nachgebildeten Gesichtsschalen. Plötzlich betritt Ma den Raum.

- Ein Spieler hat das perfekte Gesicht. Es gibt keinen Grund zum Misstrauen, als der Barkeeper ihm einen merkwürdig schmeckenden Drink spendiert.




# Tiara, Wiedergeburt der Seele – Sternengleiter

## Vorgeschichte

Träumt nicht jeder von uns zu den Sternen zu fliegen? Genau diesen Traum wollte sich ein junger Erfinder der fünften Kaste erfüllen. Vom Handwerk aus hatte der junge Mann alles. Sein zwergisches Talent Bastler und Archomechanik. Es stand also fast nichts im Wege. Die Finanzen waren auch geregelt und die Aufträge um weitere Finanzen zu erhalten häuften sich bereits auf seinem Tisch. Das einzige was nun dem jungen Zwerg fehlte war die Zeit sich seinem Traum zu widmen. Wie konnte er gleichzeitig genug Tirin erhalten und Zeit für seinen Traum finden. Mehrere Monate plagte den jungen Zwerg ein und dieselbe Frage. Sein Schreibtisch wies nie wenig Aufträge auf und sein guter Ruf verbot es ihm auch nur einen Auftrag zu spät fertig zu stellen. Die Jahre zogen nur so ins Land und mit der Zeit verfiel der stark gealterte Zwerg in Depressionen. Seine 5 Söhne musste mit ansehen, wie ihr Vater immer mehr und mehr an Lebensfreude verlor, also schlossen sie einen Pakt. Solange ihr Vater noch lebte wollten sie sich immer ein paar Minuten Zeit in ihrem Leben freischeffeln um für ihren Vater seinen Traum in die Tat umzusetzen. Jeder von ihnen war wie ihr Vater auch ein angesehener Archomechaniker und in der Lage die kompliziertesten Maschinen zu erschaffen. Die 5 planten alles streng durch. Der jüngste von ihnen, Gilbert Dampffaust war der beste Zeichner unter ihnen und hatte die große Aufgabe eine funktionierende Zeichnung anzufertigen. Thoma war der Kreative und für die Prototypen der einzelnen Komponenten zuständig. Detlef und Seth waren wahre Schaffer und Meisteringeneure. Ihr handwerkliches Geschick war legendär bei den Dampffausts. Sobald alles Durchgetestet war, durften sich die beiden an das zusammenbauen der Maschine machen. Itraz, der Älteste der 5, nahm die Organisation und den kaufmännischen Teil auf sich. Er organisierte alles was seine Brüder brauchten um den Traum ihres Vaters zu verwirklichen. Zeit arbeitete gegen sie, da der alte Meister bereits 113 Jahre alt war und seine Depressionen laut den besten Ärzten des Landes sich nicht positiv auf seine Lebensspanne auswirkte. Nach 5 Jahren des Zeichnens, Planens und Konstruierens präsentierten die 5 Brüder ihrem Vater eine Maschine, die ihn bis zu den Sternen bringen konnte. Gerührt von der Hingabe seiner Söhne, strich er Zärtlich über das Metall und die verschiedensten Manaleitungen der Maschine und begutachtete das komplizierte Steuerpult, das seine Söhne aus dem feinsten Hölzern Tiaras veredelt hatten. Vater und Söhne stiegen ein, drehten eine kleine Runde und bereiteten alles vor um am nächsten Morgen zu den Sternen zu starten. Am kommenden Tag starb der alte Meister kurz bevor die Reise beginnen sollte. Seine Söhne setzten ihren Vater dennoch in die von ihnen gebaute Maschine und konstruierten noch schnell eine kleine Maschine die die Steuerung selbstständig durchführen sollte. So startete die Sternenmaschine der Familie Dampffaust mit einem legendären alten Archomechaniker an Bord auf seine letzte Reise. Viele Generationen später wurde erneut ein junger Archomechaniker in die Familie hineingeboren, dem man wegen seiner Ähnlichkeit zu seinem Ahnen den Namen Artilius gab. Wie auch sein Ahne war er von den Sternen fasziniert, wollte jedoch nie wirklich zu ihnen reisen, sondern lieber mit ihnen. Er suchte in den Familienarchieven nach den alten Plänen seiner Ahnen und baute die Sternenmaschine leicht um. Die wesentlich kleineren und offeneren Modelle nannte er Sternengleiter. Artilius Dampffaust ging als erster Zwerg in die Geschichte Tiaras ein, der eine Maschine erfand, die es fast geschafft hätte die Nebelwand zu überwinden und das bei der geringen Größe der Maschine.

## Sternengleiter

**Hintergrund:** Die Sternengleiter Tiaras gehören zu den schönsten Flugkonstrukten, die man am Himmel bewundern kann. Besonders die oft kopierten aber nie ganz erreichten Dampffaust Sternengleiter gehören zur obersten Spitze der Manatekturkunst. Ihre filigranen Leitungen, die libellenähnlichen Flügel, das offene Steuerpult mit der integrierten Sauerstoffmaske und der Möglichkeit 2 Reisekisten oder eine Reisekiste und einen Passagier mitzunehmen, sind jede Münze wert sich eines dieser Gefährte zu kaufen. Die niederen Kasten staunen oft nicht schlecht, wenn ein Prinz mit seiner Leibgarde von 5 schwerbewaffneten Offizieren mit einem surrenden Geräusch anmutig auf dem Marktplatz landet. In den letzten Jahren wurde die Sternengleitertechnologie weiterentwickelt und brachte z.B. das Gleitbrett hervor.

Besonders im minarischen und talmitischen Himmel haben sich wohlhabenden Kaufleute einige der wenigen Transportgleiter geleistet um ihre Waren auszuliefern. Diese Transporter sind oft schneller als einfache Luftschiffe und können von wesentlich weniger Personal gesteuert werden. Heutzutage ist der Himmel von Tiara mit Luftschiffen, schwebenden Städten und Sternengleitern bevölkert. Soldaten des Königs von Mina Ilaria wurden im Umgang mit Sternengleitern geschult um Luftpiraten, die mit Luftschiffen und gestohlenen Sternengleitern die Himmel Minarias unsicher machen zu vertreiben oder gefangen zu nehmen. Diese Luftüberlegenheit, hat den Minarischen König aber nicht nur Freunde gebracht.

## Fertigkeiten Sternengleitersoldaten

**Attribute:**

| | |
|---|---|
| Geschicklichkeit | spezialisiert: Notreparaturen |
| Willenskraft | spezialisiert: Für den König |

**Seelengebundenen Fertigkeiten**

| | |
|---|---|
| Wahrnehmung | spezialisiert: gute Augen |
| Fernwaffe | spezialisiert: Explosionsbeutel |
| Reaktion/Initiative | spezialisiert: Sternengleiter. |

**Berufsfertigkeiten**

| | |
|---|---|
| Sternengleiter | spezialisiert: Verfolgen |
| Wetterkunde | |
| Sternengleitergewehr | |
| Jagdtaktiken | |

**Rüstzeug:**

Flugleder (S: 2; H:3) 30T
Integrierter Fallschirm

**Waffen:**

| | | |
|---|---|---|
| Schwert | Schaden: 4 | 35T |
| 2 x Pistole | Schaden: 6 | 190T |
| 50 Kugeln + Pulver | | 175T |
| 10 x Explosionsbeutel | Schaden:7 Radius: 7 | 500T |
| 2x Sternengleitergewehr | Schaden: x | 1000T |
| 6 verschiedene Arten Munition / Gewehr | | |

*(Sternengleitersoldaten erhalten für anstehende Missionen Ausrüstung und Waffen)*

## Sternengleiter

**Preis:** 15.000Tirin je nach Hersteller
**Hersteller:** Dampffaust
**Stufe:** 10
**Substanzstärke:** 11w10
**Bewegung:** 15
**Kampfstärke:** Keine; siehe Soldat

**Besonderheit:** Ein Sternengleiter ist in der Lage die höchste Schicht der Atmosphäre zu streifen. Soldaten die in dieser Höhe arbeiten, haben für 20 Minuten Sauerstoff, müssen sich jedoch spezielle Kleidung organisieren um in dieser Höhe nicht zu erfrieren. Würde ein Soldat ein Manöver in dieser Höhe fliegen, würde er schnell erste Anzeichen von Erfrierung zeigen. Laut einigen Soldaten, soll die Nebelwand in dieser Höhe nur noch als einfache Mauer erkennbar sein, deren Gewalt aber in keinsterweise zu vernachlässigen sei. Junge tollkühne Soldaten haben den Versuch die Wand zu überfliegen mit dem Leben bezahlt. Ein Sternengleiter kann fast unendliche lange in der Luft bleiben, bis der Manavorrat, der durch seine Leitungen strömt aufgebraucht ist. Da das Mana in die Luft entlassen wird, um eine Überhitzung der Maschinenteile zu verhindern, muss ein Sternengleiter jede Woche zur Inspektion und eine Manaerneuerung durchgeführt werden. Gleichzeitig ist ein Luftkampf durch das abgelassenen Mana in die Luft sehr riskant.

## Fertigkeiten Sternengleiterräuber

**Attribute:**

| | |
|---|---|
| Konstitution | spezialisiert: dünne Luft |
| Intelligenz | spezialisiert: Notreparaturen |
| Willenskraft | spezialisiert: Bis zum Schluss |

**Seelengebundenen Fertigkeiten**

| | |
|---|---|
| Athletik | spezialisiert: Entersprung |
| Reaktion/Initiative | spezialisiert: Sternengleiter. |

**Berufsfertigkeiten**

| | |
|---|---|
| Sternengleiter | |
| Wetterkunde | spezialisiert: Tarnung |
| Sternengleitergewehr | |
| Entertaktiken | |
| Farbherstellung | |

**Rüstzeug:**

Lederrüstung (S: 2; H:3) 30T

**Waffen:**

| | | |
|---|---|---|
| Schwert | Schaden: 4 | 35T |
| 2 x Pistole | Schaden: 6 | 190T |
| 50 Kugeln + Pulver | | 175T |
| Enterhacken & 50m Seil | | 60T |
| 2x Sternengleitergewehr | Schaden: x | 1000T |
| 6 verschiedene Arten Munition / Gewehr | | |

*(Sternengleiterräuber sind immer zu zweit oder dritt unterwegs und dadurch etwas langsamer wie Soldaten)*

All Flesh Must Be Eaten – Zombie Survival Horror RPG

# PLUTOS KINDER

## Ein All Tomorrow's Zombies-Szenario von Sabine Schwientek

| | | |
|---|---|---|
| **Das Jahr:** 2166 | **Der Ort:** Pluto, Minenkolonie Word's End (I bis IV) | |
| **Einwohnerzahl:** | Personal : 87 | Familienmitglieder : 37, davon Kinder: 12 |
| **Kreditrückerstatter:** | lebend : 52 | Lebende Tote: **13.012!** |

Die Klimaveränderungen auf der Erde haben starken Veränderungen geführt: Staaten haben die Macht an Großkonzerne abgegeben, die Ausweitung der Meere hat die Terraform-Anstrengungen auf dem Mars erhöht (Kuppelstädte mit bisher insgesamt 17 Mio Einwohnern), die durch die Entdeckung eines großen Vorrates eines besonderen Plutonium Isotope ($^{240}$Pu) auf dem Pluto erst möglich wurde. Menschen, die sich über die Maßen verschuldet haben, werden zur Zwangsarbeit gezwungen , um als „Kreditrückerstatter" (kurz: „Erse") ihre Schulden (mit Zins und Zinseszeins) zu tilgen. Und sind die Schulden beim Versterben nicht beglichen (und die Verwandten springen nicht ein), so arbeiten diese Unglücklichen auch über den Tod hinaus: ein Nanochip ins tote Hirn, ein Energieimplantat (Laufzeit ca. 15 Jahre) in die Brust – und es kann munter weitergehen. Selbst die Wartung hält sich in Grenzen. Häufig werden diese „Langzeitrückzahler" (oder im Volksmund:„Credideads") auf Minenkolonien eingesetzt, wo die Bedingungen äußerst lebensfeindlich sind. Auf Pluto sind sie bei Abbau und Rafinierung des Isotope $^{240}$Pu eingesetzt.

Die SC gehören zu einem Entsatzteam für Koloniepersonal, das regelmäßig vom Betreiber (Disney-Panasonic Technics & Research Inc. – kurz: Dis-Pater) alle 18 Monate zu einem Drittel ausgetauscht wird (Dienstdauer: 3 Jahre, für lebende Kreditableister weit länger!). World's End hat insgesamt 3 Abbaufelder (II-IV) und eine Hauptkuppel (I) mit Schule, Kindergarten, Krankenstation, Restaurant, Schwimmbad, Kino und einem Sport-und Fitnessbereich. Alle „Erses" sind dauerhaft in den Kuppeln der Abbaufelder untergebracht, die wenig zu bieten haben außer künstlicher Schwerkraft. Die „Credideads" sind außerhalb in Hallen untergebracht und werden nur zur Wartungszwecken in die Kuppeln transportiert.

**Und wo ist das Problem?**

Die eigentlichen Creditdeads sind ruhige folgsame Arbeiter, die sogar auf Knopfdruck abgestellt werden können (zerstört allerdings den Nanochip und somit den Zombie). Doch seit ca. zwei Monaten verstärken sich folgende Beobachtungen:

| | |
|---|---|
| • Die Credideads stehen unproduktiv in Gruppen zusammen.<br>• Sie reagieren verlangsamt auf Anweisungen.<br>• Sie zeigen WIDERWILLEN!<br>• Sie scheinen mit Gesten und Mimik zu kommunizieren!<br>• Im letzen Monat fielen 62 Credideads wegen Unfällen vollständig aus (im Schnitt sonst 4,6 im Monat).<br>• Augenzeugen berichteten, dass es den Anschein hätte, als hätten einige von ihnen den Ausfall selbst herbeigeführt (Selbstmord von Zombies !?!)<br>• Vor zwei Tagen wurde ein Angriff eines Credideads auf einen Erse gemeldet. | Die Arbeitsleistung der Kolonie ist in den letzten Wochen gefallen:<br>• Beginnend in Feld IV sank die Leistung um bis zu 60% im Vergleich zum Vormonat.<br>• Die Leistungen in der Rafinerie (nahe der Stammkolonie) liegt bei gerade einmal 82%.<br>• Die Zentrale hat sich eine Aufklärung und Abstellungen bis zum nächten Quartal ausgebeten – sonst könnte das zu Kürzungen der Pluto-Sonderprämie oder zum kostenpflichtigen Rücktransport der Verantwortlichen (sicherer Weg in die Kreditableistung!) sein.<br>• Sabotage wird nicht ausgeschlossen! |

Minendirektorin Branka Ambriste ist extrem nervös und setzt die SC auf die Sache an.

**Was ist das Problem?**

Das Problem ist ein außerirdischer Virus, der bei den Grabungen in Feld IV freigesetzt wurde. Dieser hat sich mit dem Nanogeflecht in den Hirne der Zombies verbunden und diese schrittweise wieder aktiviert: Die Zombies erinnern sich ihrer vergangenen Menschlichkeit – und werden ihrer ausweglosen und schrecklichen Lage gewahr! Bald werden sie sich gegen ihre Peiniger erheben. Der Virus bewirkt dabei auch ein Ausschwärmen von Nanobots im Körper der Zombies. Als Resultat sind sie nicht mehr auf Knopfdrück abstellbar, da der Chip nur noch geringe Funktionen erfüllt (Verringerung der Deadpoints von 15 auf 10). Nun muss das Energieimplantat (wie Herz zu treffen) zerstört werden, um den Credidead zu stoppen.

**Und was ist mit Waffen und Ausrüstung?**

Gibt es kaum. Die Raumanzüge haben AV (D8x2)+5 (13), schützen auch gegen Radioaktivität und haben einen 6-Stunden-Sauerstoffvorrat. Sie reißen auf, wenn sie 10+ Schadenspunkte nehmen. Als Waffen gibt es ein paar Handfeuerwaffen und Schrotgewehre des Sicherheitspersonals (8) sowie Schusssichere Westen (Class I Armor).

Von den Credideads sind zu Beginn des Abenteuers in Feld II 10% (von 2.300) infiziert, in Feld III 35% (von 4.200) und in Feld IV 45% (von 6.500); die ‚Durchseuchung' steigt pro Tag um 1%-Punkt. Pro Punkt über 50 besteht pro Tag eine 5%-Chance, dass die Zombies in dem betreffenden Gebiet den Aufstand proben und ihre Peiniger umzubringen versuchen.

**Was sollen wir nur tun?**

**Abhauen!** – Ein Rettungsruf zum Mars braucht 24 Stunden. Ein Rettungsschiff kann in 10+2D8 Tagen da sein.

**Den Abbau in Feld IV unterbinden und das Bergwerk versiegeln!** – Stoppt die Ausbreitung des Virus in D6 Tagen.

**Alle Zombies töten!** – *YEAH! All hail to the King, Baby!* – Nicht genug Muni im Boom-Stick, Bruce …

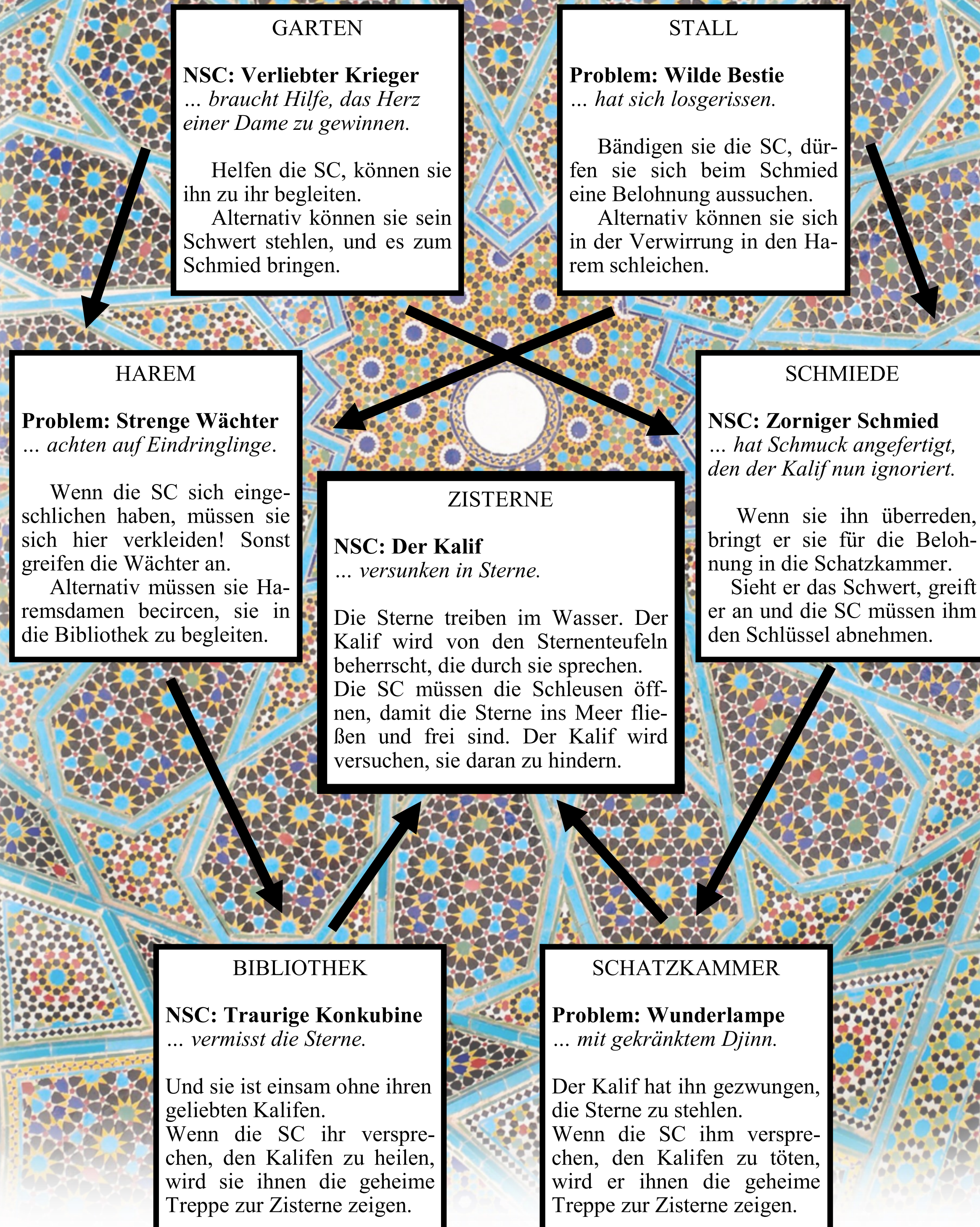
**Credidead-Zombies**: Str: 4, Dex: 1, Con: 2, Int: 1 (2), Per: 2, Will: 2; DP: 15 (Heart), EPs: n/a; Essence: 12; Skills: Handweapon (tool) 1; Brawling 2; Attack: Bite Damage D4 x4 (8) slashing/ or by tool, **Weak Spot:** Heart; **Getting around:** Life-like, The Lunge, Climbing; **Strength:** Strong Like a Bull, Damage Resistant; **Senses:** Like the Living; **Intelligence:** Tool Use Level 3, Teamwork, Long-term Memory (optional für wenige: Language); **Spreading the Love:** Nobody Loves Me; **Sustenance:** Who Needs Food?

Szenario für 1001 Nacht

# Sternendieb

von Stefan Droste

Die märchenhafte Stadt Zawra ist in Angst: Der herrschsüchtige Kalif hat die Sterne selbst vom Himmel gezaubert und versteckt, damit nur er allein sich an ihrem Glanz ergötzen kann. Im Schutz der nun finstersten Nacht macht sich eine Handvoll Helden auf zum Palast, um die Sterne für die Welt zurück zu stehlen.
Sie könnten über die Mauer des Gartens klettern, oder als Dienstboten getarnt in den Stall schleichen. Von dort aus werden sie einen Weg in die Tiefen des Palasts finden müssen ...



# 2291 - Odyssee im Weltraum ... mit Zombies

Ein 1-Seiten Rollenspiel von Stefan (Whisp) Bushuven
fuer den Winter OPC 2015 - Auf zu den Sternen

## Geschichte

Im Jahr 2291 mutierte das Nox-Virus. Nach dem Tod der Infizierten wurden sie zu lebenden Leichen. 2294 war die Weltbevölkerung tot. Gut 30.000 flohen in die Haven-Kolonie im Alpha-Centauri System. Ein Prozent der Untoten behielt Geist, Intelligenz und Emotionen. Die ***Alpha-Toten*** herrschen seitdem über die Ruinen und die hier „lebenden" Hirnlosen. Der ***Stygische Rat*** sucht nun nach neuem Raum und neuen Mitgliedern - die Kolonien auf anderen Planeten und Haven warten auf ihre Eroberung. Die Spieler spielen diese hungrigen Untoten auf der Suche nach demWeg zur Haven-Kolonie.

## Spielwerte

Es gibt ***3 Attribute*** mit einem Wert von 1 (mies) über 3 (Durchschnitt) bis 5 (maximal). ***Body*** (BO) steht für körperliche Fitness- und Kampf-, ***Cortex*** (CX) für Wissens-, Intelligenz- und parapsychologische und ***Boss*** (BS) für Sozialfähigkeiten. BS gibt an wieviele Hirnlose dem SC folgen können.

Zu den weiteren Spielwerten zählen ***Trefferpunkte*** (TP), ***Psychopunkte*** (PP) und ***Panzerung*** (PZ). Sinken die TP auf 0, ist der Körper zerstört. Sinken die PP auf 0, wird der Alpha-Untote zu einem Hirnlosen. ***Schadenspunkte*** (SP) reduzieren die TP. PZ wird von den SP vorher abgezogen.

Pro 8 Stunden Ruhe kann 1 TP oder 1 PP regeneriert werden.

## Völker

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Zombie | BO+2 | BS -1 | TP:15 PP:5 | Leichenschmaus |
| Skelett | BO+1 | | TP:12 PP:8 | Robust Rang 1 |
| Mumie | BS +1 | | TP:8 PP:12 | 1 Psychoskill |
| Geist | CX+2 | BO-1 | TP:5 PP:15 | 3 Psychoskills |

## Regelmechanik

Proben werden mit einer Zahl von W6 gewürfelt, die der Höhe des zugeordneten Attributs entsprechen (Körperliche und Kampftalente verwenden eine Anzahl W6 in Höhe BO, geistige Talente in Höhe CX usw.). Eine Probe gelingt, wenn zumindest 1 Würfel höher als der ***Mindestwurf*** (MW) ist. Der Mindestwurf ist bei leichten Proben 2, bei mittelschweren 4 und bei sehr schweren 6. Ein MW > 6 benötigt pro Punkt über 6 einen zusätzlichen Wurf einer 6 (also bei MW7: 2x6 und bei MW8 3x6 usw.). Im Kampf ist der MW für den Angreifer der BO-Wert des Ziels. Der MW wird pro hinderlichem Umstand (Deckung, Sichtverhältnisse, Bewegung) um 1 erhöht und durch Vorteile (1 Runde Zielen, Hinterhalt) um 1 erniedrigt. Bei einem Treffer richtet die Waffe Schaden an (siehe Spielwerte). Pro zusätzlichem Erfolg werden die SP um 1 erhöht. Im Kampf beginnt der mit dem höchsten Rang in Flink. Pro Runde ist möglich: Bewegen um 8 m und (Psycho-)Angriff oder andere Aktion (Suchen, Zielen). Pro Szenario gibt es 1 Erfahrungspunkt. Pro Punkt kann ein Attribut um 1 gesteigert oder es können 2 TP oder 2 PP oder ein Skillrang erworben werden.

## Skills

Jeder Skill hat maximal 3 Ränge (R).

•***Implantate***: SC darf pro Rang ein Implantat wählen
•***Robust***: Die natürliche Panzerung steigt um 1 pro Rang
•***Anführer***: Pro Rang folgt ein Hirnloser mehr
•***Schütze***: SP von Fernkampfwaffen +1 pro Rang
•***Prügler***: SP von Nahkampfwaffen +1 pro Rang
•***Glück***: Pro Rang darf ein Wurf pro Sitzung wiederholt werden
•***Leichenschmaus***: TP+1/R bei Fressen von Menschenfleisch
•***Fester Wille***: +1/R auf CX bei Abwehr von Psychoangriffen
•***Flink***: SC mit höchstem Rang agiert immer als erster
•***Ausweichen***: Pro Rang 1x/Kampf Ignorieren eines Angriffs
•***Infizieren***: Ein Toter wird zu einem gefügigen Hirnlosen

## Psycho-Skills

Bei Psychoangriffen CX-Probe gegen die CX des Ziels. Pro Einsatz kostet ein Skill 1 PP.

•***Angst***: Ziel flieht für 1Runde/R
•***Hypnose***: Macht einen Menschen für 1Runde/R gefügig
•***Lähmung***: Lähmt ein Ziel für 2 Runden pro Rang
•***Teleport***: Teleport über 10m/R (ohne Probe)
•***Blenden***: Blendet pro Rang 1 Ziel (alle MW+1 für 1 Runde)
•***Seelentrunk***: PP+1/R bei Trinken von Menschenblut
•***Verbessern***: Hirnlose erhalten für R in Runden +5 auf TP.

## SC - Erschaffung

Jeder SC darf auf die 3 Attribute 9 Punkte verteilen. Danach wird nach der Völkertabelle modifiziert und 1 Skillrang gewählt. Nur Mumien und Geister können Psychoskills wählen. Geister können ***keine Ausrüstung und Implantate*** nutzen.

## Waffen und Ausrüstung

Die Ausrüstung beim Start wird durch den SL bestimmt. Munition ist immer ausreichend vorhanden (außer Granate). ***Waffenlos*** (SP1), ***Messer*** (SP2), ***Brechstange*** (SP2), ***Axt*** (SP3), ***Vorschlaghammer*** (SP4), ***Pistole*** (SP3), ***Schrotflinte*** (SP4), ***MP*** (SP5), ***Sturmgewehr*** (SP6), ***MG*** (SP8), ***Granate*** (SP15), ***Plasmapistole*** (SP5), ***Plasmagewehr*** (SP6), ***Flammenwerfer*** (SP7, 12 gegen Mumien), ***Lederpanzer*** (PZ1), ***Splitterpanzer*** (PZ2), ***Kevlarpanzer*** (PZ3), ***Superpanzer*** (PZ5), ***Medkit*** (HP+5), ***Tek-Kit*** (öffnet Mechanismus/Tür),

## Cyber-Ausrüstung

***Cyberaugen*** (BO +1 für Fernkampfangriffe), ***Cyberarm*** (BO +1 für Nahkampfangriffe), ***Cyberbein***(Bewegung 10 statt 8 Meter/Runde), ***Cybertorso*** (HP +5)

## Hirnlose Gefolgsleute

Jeder SC hat BS an Gefolgsleuten seines Volkes. Sie werden durch den Spieler gesteuert. Am Ende des Abenteuers oder mit „Infizieren" können neue Gefolgsleute rekrutiert werden.

## Typische Gegner und Gefolgsleute*

***Zombie**** (BO5/CX3/BS0/HP15/Waffenlos)
***Zombiesöldner*** (BO6/CX3/BS0/HP20/PZ3, MG,Kevler-P)
***Skelett**** (BO4/CX3/BS0/HP12/PZ1/Messer)
***Mumie**** (BO3/CX3/BS1/HP8/PP12/ PZ0/ MP, Angst)
***Geist**** (BO2/CX5/BS1/HP5/PP15/PZ0/Sturmgewehr)
***Android-Arbeiter*** (BO3/CX2/BS0/HP12/PZ1/Brechstange)
***Android-Soldat*** (BO4/CX2/BS0/HP15/PZ1/Sturmgewehr)
***Kampfroboter*** (BO5/CX1/BS0/HP25/PZ3/Minigun)
***Selbstschussanlage*** (BO2/CX1/BS0/HP5/PZ1/MP)
***Mensch-Zivilist*** (BO3/CX3/BS3/HP10/PP10/Waffenlos)
***Mensch-Private*** (BO4/CX3/BS3/HP12/PZ1/Sturmgewehr)
***Mensch-Corporal*** (BO4/CX3/BS3/HP15/PZ1/Schrotflinte)
***Mensch-Seargent*** (BO4/CX4/BS3/HP15/PZ2/Flammenw.)
***Mensch-Lieutenant*** (BO4/CX4/BS4/HP15/PZ1/Pistole)
***Mensch-Mutant*** (BO6/CX1/BS0/HP35/PZ3/Schaden6)

## Auf zu den Sternen!

Die Untoten reparieren ein Shuttle und müssen sich durch die 11 menschlichen Kolonien kämpfen, um die 7 Schlüsselcodes zum Warp-Portal zur Kolonie „***Haven***" . Es wird durch den SL festgelegt, in welchen Kolonien sie zu finden sind.

• ***Antartica (Terra)*** - alte unterirdische Forschungsstation mit vielen Robotern und den letzten Menschen auf der Erde.
• ***Port Armstrong (Luna)*** - ehemalige Raumhafen. Hier regiert die Mumien-Hexe Uria, die der Rat einst verbannte.
• ***Caloris Planitia (Merkur)*** -Androidendemokratie Uno
• ***Venus-Ville (Venus)*** - Vergnügungskolonie, nun noch durch US-Marine-Elite-Amazonen gesichert.
• ***Utopia Planitia (Mars)*** - Forschungsstation gesichert durch letzte Truppen der freien Soviet-Republik Ares.
• ***Port Marshall (Ganymed)*** - entvölkerte Laborstation - von furchtbaren Mutanten heimgesucht
• ***Weed-Land (Europa)*** - Tiefenstation im Ozean von Europa. Bewohnt von einer australischen Hippie-Kommune
• ***Lexington Base (Titan)*** - Waffenfabrik mit vielen Testanlagen und der neuesten Waffentechnik der US-Marines
• ***Neo-Xiang (Ariel)*** - Chinesische Bunkerstation. Hier lebt der Rest der Volksrepublik - Bis an die Zähne bewaffnet
• ***Gargaringrad (Triton)*** -Letzte Bastion vor dem Alpha Centauri-Sprungpunkt. Werft mit der sprungfähigen Potemkin. Viele Rote-Armee-Cyborgs und Androiden der speziellen Van Helsing-Eingreiftruppe (mit PP-reduzierenden Waffen).
• ***Neu-Germania (Pluto)*** - Refugiumstation des 4. Reichs.

WINTER
OPC
ONE PAGE CONTEST
2015

# IM EWIGEN EIS

WINTER
OPC
ONE PAGE CONTEST
2015

# Projekt N.O.A.H.

Ein Szenario für FATE - Atomic Robo

## Eine neue Sintflut

„Ich will nämlich die Flut über die Erde bringen, um alle Wesen aus Fleisch unter dem Himmel, alles, was Lebensgeist in sich hat, zu verderben. Alles auf Erden soll verenden.“

*Genesis 6,17*

Samuel H. Japhet war sein ganzes Leben ein gottesfürchtiger Mann. Als die Gräuel des zweiten Weltkriegs allmählich an die Öffentlichkeit gerieten, beschloss er, dass diese Welt erneut zu verdorben sei, als dass sie weiter existieren dürfe. Wie schon im Alten Testament sei es an der Zeit für eine neue Sintflut.

Dank seiner Ehefrau Naomi, Tochter eines wohlhabenden Bankiers mit einer skrupellosen Hand für Finanzgeschäfte, war er in der Lage über die kommenden Jahrzehnte in der Antarktis das Projekt N.O.A.H. zu errichten, das die Eismassen des Kontinents schmelzen und in riesigen Archen die Unbescholtenen retten soll. Dafür konnte er den schrulligen Ingenieur Jonah Cypress gewinnen, den vor allem die technische Herausforderung lockte.

Mitte der 80er Jahre konnte die Anlage in Betrieb genommen werden. Samuel Japhet durchstreift derweil die Welt nach reinen Seelen, die Errettung verdient haben, und nach Tierpaaren für seine neuen Archen. In seiner Abwesenheit obliegt die Verwaltung der kargen Anlage dem Elektronengehirn Methusalem, das sich mit großem Interesse die Heilige Schrift erarbeitet. Für Ordnung sorgt Sicherheitschef Roderick Nim, der nicht nur kleinste Fehltritte gnadenlos ahndet, sondern auch weltweit jeden zur Strecke bringt, der das Projekt gefährdet.

## Die Anlage

### ① Kapelle

Hier halten die wenigen Bewohner der Station täglich Andacht.

### ② Kontrollzentrum

Das Reich von Elektronengehirn Methusalem, der alles und jeden kontrolliert.

### ③ Quartiere

Schlicht eingerichtete Zellen beherbergen die Arbeiter und Ingenieure dieses Ortes.

### ④ Generatorkern

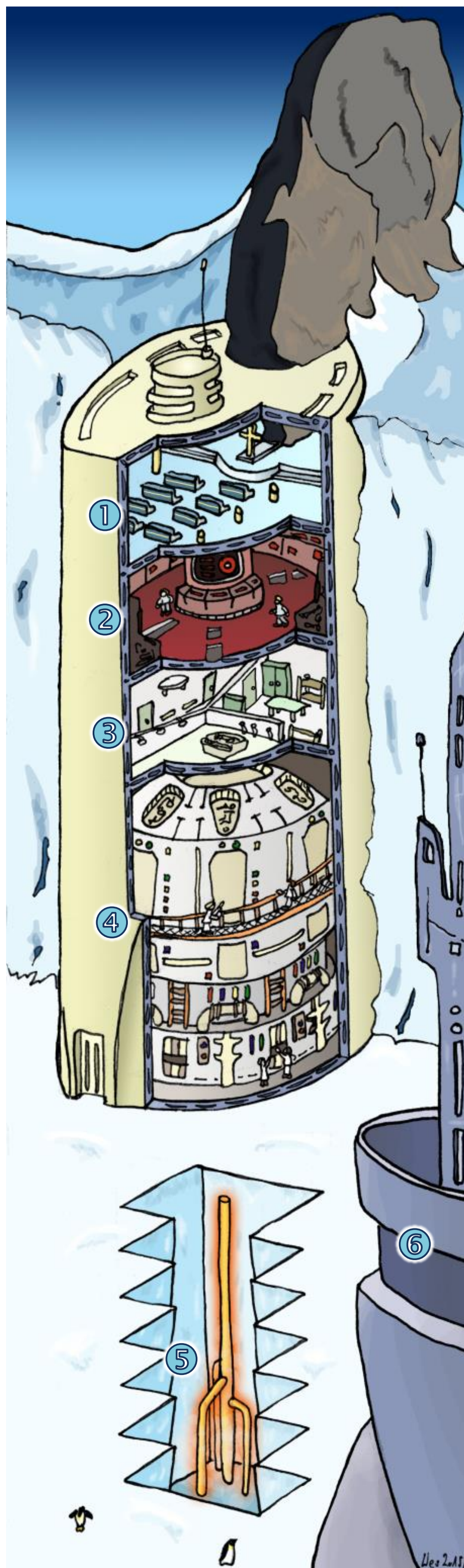
Das riesige Kraftwerk, an dem Ingenieur Cypress täglich feilt, stellt die enormen Energiemengen für den Eisschmelzer bereit.

### ⑤ Eisschmelzer

Von hier soll die neue Sintflut ausgehen.

### ⑥ Archopods

Die schwimmfähigen Unterkünfte retten die Unverderbten und die Tierpaare der Welt.




## Dramatis Personae

### Samuel H. Japhet

**Modi und Skills**

Gut (+3) Geplänkel (+5 Charisma, Täuschung; +4 Provozieren, Wille); Ordentlich (+2) Intrige (+4 Empathie)

**Aspekte**

**Prophet des Untergangs**

Die Sünde ist der Leute Verderben.

Die Wege des Herrn sind unergründlich.

**Stunts**

Passionierter Redner

**Stress**

Physisch ☐☐☐ Mental ☐☐☐☐

### Naomi Japhet

**Modi und Skills**

Gut (+3) Intrige (+5 Kontakte; +4 Täuschung); Ordentlich (+2) Geplänkel (+3 Charisma, Provozieren)

**Aspekte**

**Herrin der Finanzen**

Die Spinne im Netz

Der Teufel scheißt nur auf große Haufen.

**Stunts**

Kleines schwarzes Buch

**Stress**

Physisch ☐☐☐☐ Mental ☐☐☐

### Jonah Cypress

**Modi und Skills**

Gut (+3) Wissenschaft (+5 Wahrnehmung, Thermokinetik); Ordentlich (+2) Action

**Aspekte**

**Verschrobener Ingenieur**

Wenn man nicht alles selber macht…

Du hast mir nichts zu sagen!

**Stress**

Physisch ☐☐ Mental ☐☐☐☐☐

### Methusalem

**Modi und Skills**

Gut (+3) Intrige (+5 Heimlichkeit; +4 Wahrnehmung); Ordentlich (+2) Wissenschaft (+3 Wille)

**Aspekte**

**Elektronengehirn**

Alles hört auf mein Kommando!

Bibeldeuter

**Stress**

Physisch ☐☐☐☐ Mental ☐☐☐

### Roderick Nim

**Modi und Skills**

Gut (+3) Action (+5 Kampf; +4 Athletik, Provozieren); Ordentlich (+2) Intrige

**Aspekte**

**Chef der Sicherheit**

Erbarmungsloser Jäger

Narben machen sexy

**Stress**

Physisch ☐☐☐☐☐ Mental ☐☐


**Idee, Grafik & Layout** Klaus Westerhoff 2015/16
**Online** spiele-im-kopf.blogspot.com
**Geschrieben für** WinterOPC 2015 „Im ewigen Eis“

# Der WEIHNACHTSMANN muss sterben

**Ein** 

**-Abenteuer für gewissenlose Supersöldner (von Thorsten Gresser)**

Die SC werden mit einem Briefumschlag voller Geld in die Nacktbar *„Zombie Strippers"* im Rotlichtviertel der Stadt geladen – sie sollen nach einem „Hase" fragen (Ja, sein Name ist Hase). In einem Hinterzimmer des schmierigen Stripclubs begegnen sie ihrem Auftraggeber: Dem **OSTERHASEN**! Der Auftrag: ***„Tötet den WEIHNACHTSMANN****! Ist der rote Fettsack erst einmal Tannenmulch, dann übernehme ICH das Geschäft und Ostern wird DAS GRÖSSTE FEST DER WELT! In spätestens zwei Jahren dominieren Schokohasen die Supermärkte und büschelweise Osterglocken und körbeweise Krokanteier lassen den Rubel nur so rollen!"* – Den Spielern bietet er für den Mord, was sie wollen: Koks, barbusige Häschen, Krügerrand, Telecom-Aktien – alles! Außerdem deutet er an, dass er *„mächtige Verbündete"* (Halloweens **PUMPKIN JACK** – ihm gehört der Stripclub - und das **CHRISTKIND**) hat, die den alten Zottel auch lieber gestern als morgen tot sehen wollen.

Stimmen die SC zu, dann gibt er ihnen einen Peilgerät, das sie zum Haus des Weihnachtsmanns am Nordpol führt (der Minisender ist in einer Wunschpostkarte versteckt, die die Elfen nicht richtig überprüft haben – Denkste! –s.u.), und lädt sie in seinen Escort Club *„Dicke Eier"* ein.

1) **Auf dem Weg zum Escort Club** wird die Stretch-Limo des OSTERHASEN überfallen. Der KRAMPUS und KNECHT RUPRECHT (mitsamt Rentierschlitten mit Flight 8) versuchen ihn zu entführen. Alleine hat der Hase keine Chance, sind die SC jedoch bei ihm, könnte der Kampf auch anders ausgehen. Beide werden im Zweifelsfall Flucht der Gefangennahme vorziehen. Klar ist dann aber auch: Der WEIHNACHTSMANN hat Lunte gerochen.
2) **Die Reise zum Nordpol** kann sich unterschiedlich gestalten. Am schnellsten geht es mit dem erbeutetet Rentierschlitten (kaum zwei Stunden) und man entgeht den elfischen Boden-Luftraketen. Ansonsten sind die SC auf ihre Superfähigkeiten angewiesen. Im Zweifelsfall kann ein nicht entführter OSTERHASE auch ein Flugzeug oder Helikopter chartern.
3) **Das Haus des WEIHNACHTSMANNS** ist eine Festung. Genauer: Die **FESTUNG DER FESTLICHKEIT**, von außen am Boden gesichert durch **Cyborg-Eisbären** (S. 193: „Bear" mit Damage Resistance 3 und Slashing 4), in der Luft durch **Flugabwehrstellungen** (Coo 4 – Shooting Explosion Damage 7). Innen patrollieren bewaffnete Elfen (Minions) zur Sicherung
   A) der **Lametta-Fabrik** (beliefert selbst die Chinesen!)
   B) des **Geschenkartikel-GULAGs (**Elfen beim Akkord-Geschenkebastlen und –verpacken)
   C) der **Weihnachtswunschpostkartenbeantwortungszentrale** (alles von Hand!)
   D) **Kantine und Küche** (und die Weihnachtsbäckerei)
   E) der **Böse-und-Brave-Kinder-Computerdatei** (BÖBRAK-COM)
   F) der **Rentierstation mit Schlittengarage und –wartung** (Rentierschlitten haben Flight 2 pro Rentier)
   G) des **Ewigen Weihnachtsbaums** (90 Meter hoch aus Kunststoff und Alu – hatte früher mehr Lametta)

Der **WEIHNACHTSMANN** erwartet die SC in Halle 3 des Geschenkartikel-GULAGS – vielleicht mit dem **KRAMPUS** und **KNECHT RUPRECHT**, falls sie entkommen konnten, bestimmt aber mit **2 Elfen pro SC** (keine Minions). Dort findet sich auch in einem Käfig der **entführte OSTERHASE**. Sollten die SC aus den Elfen und seinen anderen Helfern Hackfleisch gemacht haben, dann hat der WEIHNACHTSMANN doch noch ein Gegenangebot zu machen (ein Videoschirm mit einem verdroschenen und in einem Keller festgekettetem Engelsmädchen geht an):

*„HO-HO-HÖrt mal zu! Ich weiß, wer euch bezahlt hat und warum. Aber lasst Vater mal ein andere Seite im Buch aufschlagen: In der Küche kocht gerade der PUMPKIN JACK, die kleine Schlampe von CHRISTKIND habe ich in Buenos Aires auf einer Sexartikel-„Tupper"-Party erwischt und der HASE ist auch (so gut wie) Geschichte. Last mich in Ruhe und legt den OSTERHASEN für mich um und ich garantiere euch für 10 Jahre in Folge einen Platz im Buch der Artigen Kinder ganz vorne auf Seite Eins! Und es gibt lecker Hasenbraten mit Kürbiseintopf! – Na, was sagt ihr?"*

Ja, was sagen da unsere „Helden" … FROHE WEIHNACHTEN?

**KRAMPUS: PRO 6, COO 4, STR 7, INT 3, AWA 4, WIL 5, STAM 12**; Powers: Binding 7 - Extra: Blast/ Limit: Close range) [Whip]; Leaping 3; Life Support 3 (cold, heat, toxins); Strike 2 – Extra: bashing or slashing (Horns); Specialties: Ahletics, Occult, Weapons (Whip); Qualities: Bestraft Böse Kinder; Dunkler Geist der Weihnacht; Hässlicher Bocksbeinbube

**KNECHT RUPRECHT: PRO 5, COO 5, STR 6, INT 6, AWA 6, WIL 7, STAM 13**; Powers: Strike 8 {Rute]; Damage Resistance 5; Mind Shield 6; Life Support 3 (cold, heat, pressure); Nullification 4; Specialties: Arial Combat, Pilot, Drive; Weapons Expert (Bludgeons); Qualities: Bestraft Böse Kinder; Gehilfe des Weihnachtsmanns; Ewige Nummer Zwei im Bescherungszirkus

**WEIHNACHTSMANN: PRO 7, COO 8, STR 5, INT 8, AWA 6, WIL 9, STAM 17**; Powers: Force Field 8; Growth 2 ; Phasing 1; Leaping 1; Mind Shield 8; Life Support 7 (cold, heat, toxins, radiation, sleeping, vacuum, pressure); Blast 10 (shooting damage) [silberner Weihnachtsrevolver]; Specialties: Arial Combat, Pilot Expert,Drive Expert; Business Expert; Qualities: *„Ho-Ho-Ho!"*; Beleibter Kinderbeschenker; Nummer Eins der Fest-Ikonen

**Weihnachtselfen (Minions): PRO 3, COO 3, STR 3, INT 2, AWA 3, WIL 2, STAM (5)**; Powers: Blast 5 – Extra: Burst (shooting damage) [ Sturmgewehr] oder Blast 3 [Pistole]; Blast 6 [Fragmentation Grenades]; die Leibwache trägt Westen (DR 3)

## Der lange Weg zum Eisschlüssel – von Thalia Eble, 9 Jahre alt

Thema: Im ewigen Eis
Miniabenteuer, Systemlos, geht aber prima mit Lego Elves zu spielen

**Der Auftrag:**
Eines Tages kommen ein paar Helden in das ewige Eis.
Aber sie wollen da eigentlich gar nicht hin, deshalb überlegen sie, wie sie wieder zurück nach Hause kommen. Da taucht die Winterfee Aisania auf und bietet den Helden ihren Eisschlüssel an, mit dem man jedes Portal im Eisreich öffnen kann. So wäre es den Helden möglich, wieder nach Hause zu kommen. Aber Aisania will eine Gegenleistung haben: Die Helden müssen ihr ihre Lieblingsspeise zubereiten. Sie gibt den Helden einen Ring aus klarem Eis mit einer türkisblauen Zauberkugel. Er wird im Laufe eines Tages schmelzen, aber wenn die Helden über die Zauberkugel warmen Atem hauchen, so wird die Winterfee erscheinen, um den Tausch zu machen. Ein Eisblitz zischt aus dem mit Schneewolken bedeckten Himmel und Aisania ist verschwunden.

**Die Suche:**
Während die Helden noch überlegen, löst sich eine Schneelawine von einem Hang und donnert auf die Helden zu. Da steckt ein Eisbär den Kopf aus seiner nahen Höhle und ruft „Hierher, hier ist ein sicherer Unterschlupf!“
Die Helden sollen es gerade so noch in die schützende Höhle schaffen.
Der Eisbär erzählt den Helden, dass er Abisch heißt und von Aisania verzaubert wurde, damit er sich mit ihr unterhalten kann, weil der Winterfee langweilig ist.
Aber Abisch redet nur über Robben, weil er die so gerne isst.
Er weiß aber, das die Winterfee am liebsten Caramel-Suppe mag.

Die Helden sollten nun überlegen, wie man im ewigen Eis an Caramel-Suppe kommt.
Für Caramel-Suppe braucht man Zucker, Milch und ein Kochfeuer.
Abisch kennt einen Weihnachtswichtel, der das alles hat weil er gerne Tee trinkt und ist bereit den Helden den Weg zu zeigen, wenn er sich dafür mit ihnen über Robben unterhalten darf.

Der Wichtel heißt Grummel und hat schlechte Laune weil er immer eiskalte Füße hat. Aber er hat auch ein Teefeuer, Zuckerklümpchen und Milch und würde helfen, wenn die Helden ihm Robben-Puschen machen.
Abisch hilft zwei Robben zu fangen und die Helden können die Robbenschuhe nähen.
Dafür bekommen sie vom Wichtel alles, was sie für die Caramel-Suppe brauchen.

**Der Tausch:**
Mit dem Ring rufen sie Aisania und schließen mit ihr den Tausch ab.
Aisania isst die Caramel-Suppe und übergibt den Helden den Eisschlüssel. Dann bringt sie die Helden zum Portal im Norden der Eiswelt, von wo aus sie in ihre Heimat zurück gelangen können. Außerdem bedankt sie sich bei den Helden für die leckere Caramel-Suppe und freut sich, dass Abisch nun mit Grummel ein neues Hobby hat. Sie stellen nun Robben-Puschen für alle Weihnachtswichtel her und endlich gibt es auch andere Themen, über die sie sich unterhalten können.
Der Eisschlüssel öffnet Portale in viele Welten, aber nach drei Portalen beginnt er zu schmelzen und seine Wirkung lässt nach, spätestens nach Öffnung des fünften Portals ist er nicht mehr benutzbar. Welches Portal die Helden wählen, entscheidet ihr.

Viel Spaß wünscht euch Thalia!

# Splitterleuchten — Mondsteinjagd im hohen Norden

**Jedes Jahr im Winter** verglüht am Himmel über Lorakis' Polarinseln Staub des geborstenen Mondes und schillert dabei in den buntesten Farben. Bei diesem Schauspiel fallen auch große Mengen Mondstein in das ewige Eis. Die Abenteurer wurden von Nord-Arkuri ausgeschickt, um möglichst viel des wertvollen Gesteins zu bergen. Aber auch andere Gruppen haben Expeditionen auf die Inseln der "Gefallenen Sterne" entsandt...

Während des Splitterleuchtens wird zu jedem Sonnenuntergang gewürfelt. Es besteht eine 50%ige Chance, dass eine der folgenden Wirkungen bis zum nächsten Sonnenuntergang eintritt (W6):
1: Alle Zauberproben sind um eins erleichtert. 2: Alle Zauber kosten V1 mehr. 3: Um einen Splitterpunkt einsetzen zu können, muss man vorher eine Probe auf Zähigkeit (15) bestehen. 4: Das Ausspielen einer Schwäche regeneriert zwei Splitterpunkte. 5: Die Auswirkungen eines Zauberpatzers sind eine Kategorie schlimmer als normal. 6: Nach einer Ruhephase werden zwei Punkte mehr Lebensenergie regeneriert.

### Die Zwerge aus Frynord.

**Binrukh.** Der über 100 Jahre alte, weißhaarige mystische Krieger ist ein erfahrener und ruhiger Anführer. Er ist bedingungslos loyal zum Triumvirat.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 2 | 1 | 5 | 4 | 3 | 2 | 3 | |
| **GK** | **GSW** | **LP** | **FO** | **VTD** | **SR** | **KW** | **GW** | **INI** |
| 4 | 6 | 12 | 14 | 22 | 0 | 20 | 17 | 9 |

| Waffe | Wert | Schaden | WGS | Merkmale |
|---|---|---|---|---|
| Streitkolben | 14 | 1W6+5 | 9 | — |
| **Rüstung:** Schweres Leder | | | | |

**Fertigkeiten:** Anführen 10, Arkane Kunde 10, Athletik 9, Entschlossenheit 12, Zähigkeit 14, Kampfmagie 10, Stärkungsmagie 10, Schutzmagie 13
**Stärken:** Erhöhte Lebensregeneration, Gift– und Kälteresistenz, Orientierungssinn, Robust 3, Zielstrebig
**Meisterschaften:** Anführen Sammeln; Athletik Laufen 1; Entschlossenheit Kühler Kopf I; Zähigkeit Wachsamkeit; Hiebwaffen Rückzugsgefecht, Streitkolben 1; Kampfmagie Eiserne Konzentration; Schutzmagie Sparsam
**Zauber:** Kampf: 0 Gegenstand beschädigen, 1 Flammende Waffe; Schutz: 0 Härte, 1 Magische Rüstung, 2 Windschild; Stärkung: 0 Aura der Entschlossenheit, 1 Ausdauer stärken
**Besonderheit:** Binrukh ist Splitterträger (Mondzeichen „Der Fels“, 3 Splitterpunkte, Schwäche: Gehorsamkeit)

**Ginnur, Terea und Tirima.** Die drei Kundschafterinnen wurden vom Triumvirat in diesem Winter zum zweiten Mal auf die Reise zu den "Gefallenen Sternen" geschickt. Sie kennen sich gut aus im Eis, können aber noch viel lernen.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 4 | 2 | 4 | 1 | 3 | 3 | 3 | |
| **GK** | **GSW** | **LP** | **FO** | **VTD** | **SR** | **KW** | **GW** | **INI** |
| 4 | 8 | 9 | 8 | 23 | 1 | 19 | 18 | 8 |

| Waffe | Wert | Schaden | WGS | Merkmale |
|---|---|---|---|---|
| Leichte Armbrust | 11 | 2W6+4 | 10 | Durchdringung 4, Zweihand |
| **Rüstung:** Leichtes Leder | | | | |

**Fertigkeiten:** Athletik 12, Entschlossenheit 6, Heimlichkeit 8, Jagdkunst 10, Naturkunde 11, Überleben 12, Wahrnehmung 11, Zähigkeit 10,
**Stärken:** Entfernungssinn, Erhöhte Lebensregeneration, Flink, Gift– und Kälteresistenz, Orientierungssinn, Robust 1
**Meisterschaften:** Anführen Sammeln; Athletik Laufen 1; Heimlichkeit Natürliche Umgebung 1; Naturkunde Eis 1; Geländekunde Eis; Wahrnehmung Sehen 1, Umgebungssinne Eis; Schusswaffen Scharfschütze

### Die Vargen der Raugarr

**Sidurra.** Die Priesterin der Mairir ist die inoffizielle Anführerin der Vargen. Sie würde trotz ihrer besonnenen Art jedem die Kehle durchbeißen, der ihre Führungsrolle in Frage stellt.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 4 | 2 | 2 | |
| **GK** | **GSW** | **LP** | **FO** | **VTD** | **SR** | **KW** | **GW** | **INI** |
| 6 | 6 | 9 | 12 | 16 | 3 | 17 | 16 | 8 |

| Waffe | Wert | Schaden | WGS | Merkmale |
|---|---|---|---|---|
| Speer | 12 | 1W10+5 | 12 | Scharf 3, Lange Waffe, Vielseitig |
| **Rüstung:** Mittlere Fellrüstung | | | | |

**Fertigkeiten:** Athletik 7, Entschlossenheit 8, Geschichte und Mythen 12, Naturkunde 10, Überleben 11, Zähigkeit 11, Bewegungsmagie 8, Heilungsmagie 14, Naturmagie 13
**Stärken:** Ausdauernd, Einen Schritt Voraus, Erhöhte Lebensregeneration, Natürl. Rüstungsschutz, Natürl. Waffe, Orientierungssinn, Priester, Zäh
**Meisterschaften:** Geschichte & Mythen Feldforschung; Naturkunde Eis 1; Überleben Geländekunde (Eis), Wettervorhersage 1; Zähigkeit Erschöpfung widerstehen 1, Handgemenge Vorstürmen, Stangenwaffen Speer 1, Heilungsmagie Sparsam, Naturmagie Naturkenner, Lied der Natur
**Zauber:** Heilung 0 Erfrischung, 1 Lebenskraft stärken, 2 Leichte Heilung; Bewegung 0 Stoß, 1 Standfest; Natur 0 Magischer Kompass, 1 Wasser reinigen, 2 Tiere beherrschen
**Besonderheit:** Sidurra ist Splitterträgerin (Mondzeichen „Geist der Gedanken“, 3 Splitterpunkte, Schwäche: Nachtragend)

**Dhur, Uroud und Vraghu.** Die Cousins sind junge, aber routinierte Waldläufer und haben sich auf Grund Sidurras guten Rufs der Reise angeschlossen.

| AUS | BEW | INT | KON | MYS | STÄ | VER | WIL | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 4 | 3 | 2 | 2 | 5 | 2 | 0 | |
| **GK** | **GSW** | **LP** | **FO** | **VTD** | **SR** | **KW** | **GW** | **INI** |
| 6 | 10 | 8 | 4 | 20 | 3 | 14 | 14 | 7 |

| Waffe | Wert | Schaden | WGS | Merkmale |
|---|---|---|---|---|
| Wurfspeer | 16 | 1W10+5 | 9 | Durchdr. 2, Wuchtig, Nahkampftauglich |
| **Rüstung:** Mittlere Fellrüstung | | | | |

**Fertigkeiten:** Akrobatik 10, Athletik 13, Heimlichkeit 11, Jagdkunst 9, Naturkunde 11, Überleben 11, Wahrnehmung 7, Zähigkeit 8,
**Stärken:** Ausdauernd, Dämmersicht, Entfernungssinn, Kälteresistenz, Natürl. Rüstungsschutz, Natürl. Waffe, Zäh
**Meisterschaften:** Athletik Sprinter; Heimlichkeit Leisetreter; Naturkunde Eis 1; Überleben Geländekunde Eis, Wildnisläufer; Zähigkeit Wachsamkeit; Handgemenge Vorstürmen; Wurfwaffen Scharfschütze, Wurfspeer 1

Splittermond Fanprojekt

Dieses Splittermond-Fan-Szenario im Ewigen Eis für 3-5 „Sucher“ hat Ackerknecht im Rahmen des WOPC 2015 erstellt.
Das Bild der schwedischen Künstlerin Anna Boberg ist den Wikimedia Commons entnommen und gemeinfrei, da die Schutzfrist abgelaufen ist.

A. Boberg

# SCHNEE UND EIS

Ein Beitrag zur OPC-Kategorie
„Im ewigen Eis“
von André „Seanchui“ Frenzer

Eine Spielhilfe für „Aborea“

### EINLEITENDE WORTE

Auf dieser Seite werden verschiedene Kreaturen oder Artefakte präsentiert, die für das Rollenspiel „Aborea“ gedacht sind und das Spiel in arktischen Regionen ermöglichen sollen.

## MONSTER

### GLETSCHERWURM (SG 16)

TP 380, INI +0, Krallen/Schwanz, Schaden +3, KB 8, Rüstung 6, Regeneration 5, Zauberresistenz +5, Angst (SG 10), MP 60, Wilde Magie bis Rang 6, Gezielte Sprüche 8, Schatz

*Die im tiefen Eis lebenden Verwandten der Lindwürmer verfügen nicht über den gefürchteten Feueratem ihrer Vettern. Dessen ungeachtet sind sie gefährliche Gegner, die große Territorien für sich beanspruchen und verteidigen.*

### MAMMUT (SG 6)

TP 60, INI +0, Niedertrampeln, Schaden +2, KB 8, Rüstung 3

*Mammuts sind eng mit den Elefanten südlicherer Gefilde verwandt; sie erreichen jedoch Schulterhöhen von bis zu 5 Metern und sind mit einem dicken Fell ausgestattet. Sie bewohnen die weiten Ebenen des Nordens und treten normalerweise in Herden von bis zu zwölf Tieren auf.*

### POLARBÄR (SG 5)

TP 30, INI +1, Pranken oder Maul, Schaden +2, KB 6, Rüstung 1

*Polarbären sind die nördlichen Vertreter der Bären. Sie sind robuster und etwas größer als ihre weiter südlich lebenden Vettern.*

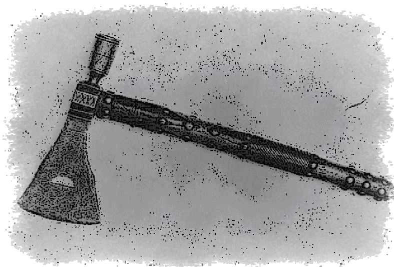
### YETI (SG 4)

TP 30, INI -1, Keule/Knochen/Klauen, Schaden nach Waffe, KB 8, Rüstung 3 Schatz

*Yetis sind mit dickem, weißen Pelz besetzte Humanoide von geringer Intelligenz. Yetis bewohnen die höchsten Berghänge der eisigen Gebirgsketten. Sie sind eigenbrötlerische Einzelgänger, sehr territorial veranlagt und äußerst brutal in ihrem Vorgehen.*

## ARTEFAKTE

Die nachfolgenden Artefakte wurden von den im hohen Norden lebenden Menschenstämmen hergestellt und sind besonders für das Überleben in Schnee und Eis von Nutzen.



### FEUERSTEIN

Das Artefakt Feuerstein ist – ganz im Gegensatz zu seinem Namensvetter – eine gefürchtete Waffe im hohen Norden. Es handelt sich um eine grobe Steinaxt, deren Klinge Eis mühelos durchdringt. Sie ignoriert die Rüstung von Gletscherwürmern.
Wert: 7.500 GF

### FROSTRUNEN

Aus den Zähnen eines erlegten Polarbären geschnitzte Runensteine. Sie ermöglichen eine akkurate Vorhersage des Wetters im hohen Norde für die nächsten Tage, wenn man sie zu lesen weiß.
Natur: +1
Wert: 500 GF

## ZUFALLS-BEGEGNUNGEN

| Würfel | Schnee und Eis |
|---|---|
| 1 | 4 Jäger |
| 2 | Polarbär |
| 3 | - |
| 4 | 4 Wölfe |
| 5 | - |
| 6 | Mammut |
| 7 | 2 Orks |
| 8 | - |
| 9 | Yeti |
| 10 | Wandernder Schamane |

## SCHATZTABELLE

| Würfel | Schnee und Eis |
|---|---|
| 1 | Knochenamulett |
| 2 | Runenknochen |
| 3 | Kochtopf |
| 4 | Zunderzeug |
| 5 | Glücksbringer |
| 6 | Steinerne Waffe |
| 7 | Nahrungs |
| 8 | Pfeile |
| 9 | Felle und Pelze |
| 10 | Diamant (15 GF) |

# DIE TIERSHELLYS DES MAGISTER MÖBIUS

Von Christian Vogt. www.eis-und-dampf.de

Magister Möbius bereiste die ganze Welt, um seine Lebenswerk zu verfeinern. Ursprünglich Alchemist in Prag, setzte er den Fokus seiner Experimente auf die Schnittstelle zwischen Lebewesen und Automaten. Er zog sich dazu in einen abgelegenen Winkel des Zarenreichs zurück, um ungestört vom Chaos der Sperrzone Prag, aber auch von Ethik und Moral forschen zu können. Inzwischen hat sich Möbius auf die Animation von Tierkadavern spezialisiert, die normalerweise im freien eingesetzt werden, da sie in der Witterungsbedingten der Eiszeit weniger schnell verfaulen.

### AUTOMÖTER

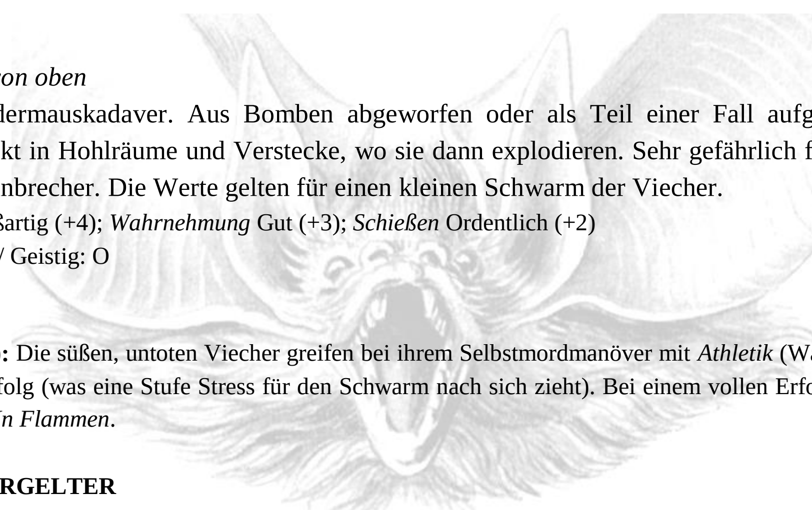
**Aspekt:** *Fass!*

Wachshellys aus belebten Kadavern von Hunden. Durch die künstliche Verstärkung der Muskeln ist es dabei ohne Bedeutung, ob es sich um Doggen oder Pudel als „Ausgangsmaterial" gehandelt hat.

- **Fertigkeiten:** *Wahrnehmung* Großartig (+4); *Athletik* Gut (+3); *Kämpfen* Ordentlich (+2); *Kraft* Ordentlich (+2)
- **Stress:** Körperlich: O O O / Geistig: O O / **Leichte Konsequenz**

#### STUNT

- **Hydraulikkiefer** *(Kraft)***:** Ein künstlicher, metallischer Kiefer. +1 Bonus auf Schnappmanöver beim *Kämpfen* sowie +1 *Kraft* zum Festbeißen.



### FLEDERMAUSBOMBE

**Aspekt:** *Alles Gute kommt von oben*

Mit Phosphor gefüllte Fledermauskadaver. Aus Bomben abgeworfen oder als Teil einer Fall aufgeschreckt, treibt sie ihr Instinkt in Hohlräume und Verstecke, wo sie dann explodieren. Sehr gefährlich für Gebäude, Luftschiffe und Einbrecher. Die Werte gelten für einen kleinen Schwarm der Viecher.

- **Fertigkeiten:** *Athletik* Großartig (+4); *Wahrnehmung* Gut (+3); *Schießen* Ordentlich (+2)
- **Stress:** Körperlich: O O O / Geistig: O

#### STUNT

- **Phosphorbombe (***Athletik***):** Die süßen, untoten Viecher greifen bei ihrem Selbstmordmanöver mit *Athletik* (Waffe:1) an und sterben bei Erfolg (was eine Stufe Stress für den Schwarm nach sich zieht). Bei einem vollen Erfolg erhält das Ziel den Aspekt *In Flammen*.

### EISENKNECHT – TYP VERGELTER

**Aspekt:** *Alptraum aus Stahl*

Durch einen glücklichen Zufall gelang Möbius die Schaffung eines Eisenknechts, eines Shellys, dessen einziger menschlicher Teil das Gehirn ist, welches einen Automatenkörper kontrolliert. Als Körper nutzte er schwere Lastläufer mit eigener Dampfmaschine und orientierte sich an altægyptischen Zeichnungen. Daraus entstand eine haushohe, autonom handelnde Kampfmaschine auf zwei Beinen.

- **Fertigkeiten:** *Kraft* Fantastisch (+6); *Schießen* Gut (+3); *Kämpfen* Ordentlich (+2); *Wahrnehmung* Durchschnittlich (+1)

**Stress:** Körperlich O O O O / Geistig: O O / **Leichte Konsequenz** / **Mittlere Konsequenz**

- **Rüstung:** 4 / **Bewaffnung:** Dampfrotationskanone (Waffe: 4, benachbarte Zone), Sichelklingen (Waffe:2)

#### STUNT

- **Blei in der Luft** *(Schießen)***:** Kann mit einer Salve der Dampfrotationskanone alle Ziele innerhalb einer Zone gleichzeitig angreifen.

**EINE EIS&DAMPF-SPIELHILFE ÜBER APPARATUREN DER EISZEIT**
Von Christian Vogt

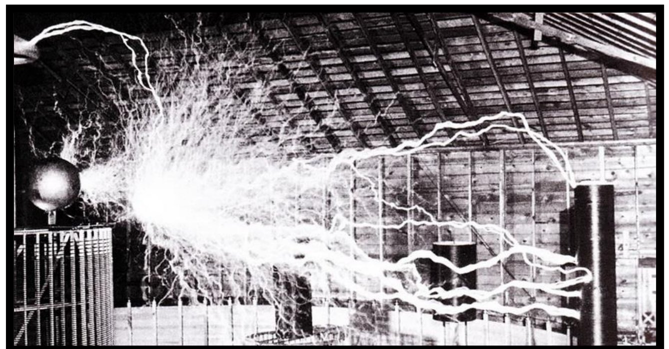
Das 19. Jahrhundert, wie wir es kennen, ist einer Welt gewichen, die von Eis bedeckt und von Dampfkraft geformt wird. In diesem Setting „Eis&Dampf“ für Fate Core erlebt ihr eine alternative Zeitlinie, in denen die Luftschiffe der Hanse, das Geld der Industriemagnete und die Skrupellosigkeit des Adels die Erde im Jahr 904 Anno Noctis beherrschen.
www.eis-und-dampf.de

# DIE VERRÜCKTEN APPERATUREN DES WELT-RESONANZLOGISTEN XIE TAO

Die Loge der Weltresonanz macht ihrem Namen alle Ehre. Sie nimmt hochtalentierte Mitglieder aus der ganzen bekannten Welt auf, die mit naturwissenschaftlichen aber auch mythischen Methoden den Urkräften der Schöpfung auf der Spur sind. Die hohen Ziele und obersten Weihen der Loge sind Außenstehenden aber immer noch ein Rätsel. Einer ihrer Gründer war der chinesische Tüftler Xie Tao, der selbst seit Unruhen nach Zollstreitigkeiten mit Europäern in Beijing verschwunden ist, dessen wundersame Erfindungen aber immer wieder in Europa und Asien plötzlich auftauchen und genauso schnell wieder verloren gehen.

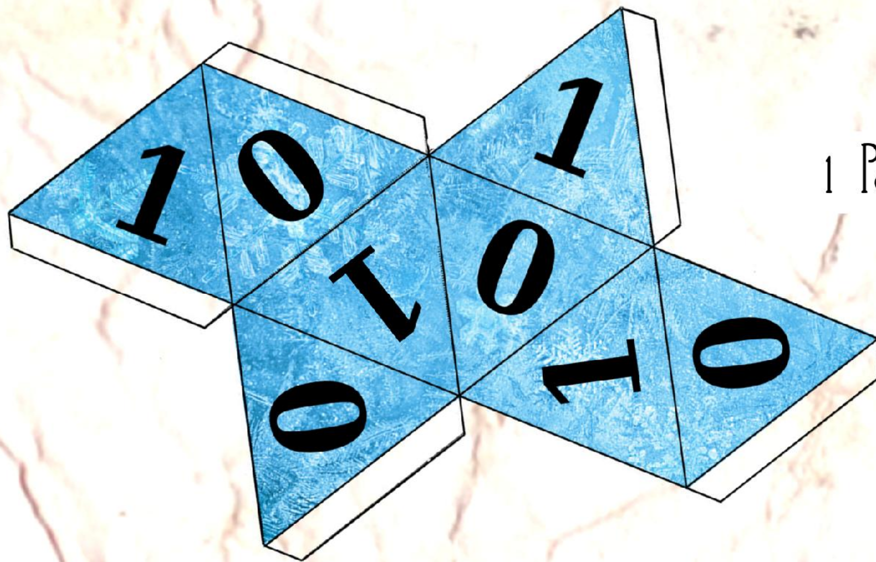


- **Optogramm** (*Wahrnehmung*)**:** Dieses spezielle Verfahren zur Entwicklung einer Photographie der Netzhaut eines Toten ermöglicht es, eine Optographie zu erstellen, also ein Abbild des letzten Eindrucks, den der Tote mit seinen Augen erfasst hat, solange sich der Tod nicht vor mehr als wenigen Stunden ereignet hat.
- **Gehirnwellensynchronisator** (*Empathie*)**:** Ein Paar Metallhauben, die mit zahlreichen Elektroden versehen sind. Außerdem ist zur Anwendung die Verabreichung von Psychopharmaka in hoher Dosis sowie das Anbringen einer Elektrode durch die Augenhöhle erforderlich. Die Apparatur ermöglicht es dem Anwender, mit einem Bewusstlosen zu kommunizieren, indem die Gehirnwellenaktivität der beiden Personen durch elektrische Impulse aneinander angeglichen werden.
- **Ætherfalle** (*Mechanik*)**:** Durch den Aufbau von Phonographen und Teslaspulen mit verschiedenen Frequenzen in konzentrischen Kreisen ist es möglich, Wellenimpulse, die den Æther durchziehen, im Zentrum einzufangen und durch das Frequenzspektrum an Ort und Stelle zu binden. Durch Erforschen der Information in diesen Impulsen kann der Anwender *Mechanik* statt *Wissen* würfeln, sofern das gesuchte Wissen irgendwann mal elektrisch (z.B. als Funksignal oder Telegramm) übertragen worden ist. Anwender der Ætherfalle fürchten allerdings nicht selten, Dinge, Wesen, aus dem Æther zu ziehen, die besser dort geblieben wären.

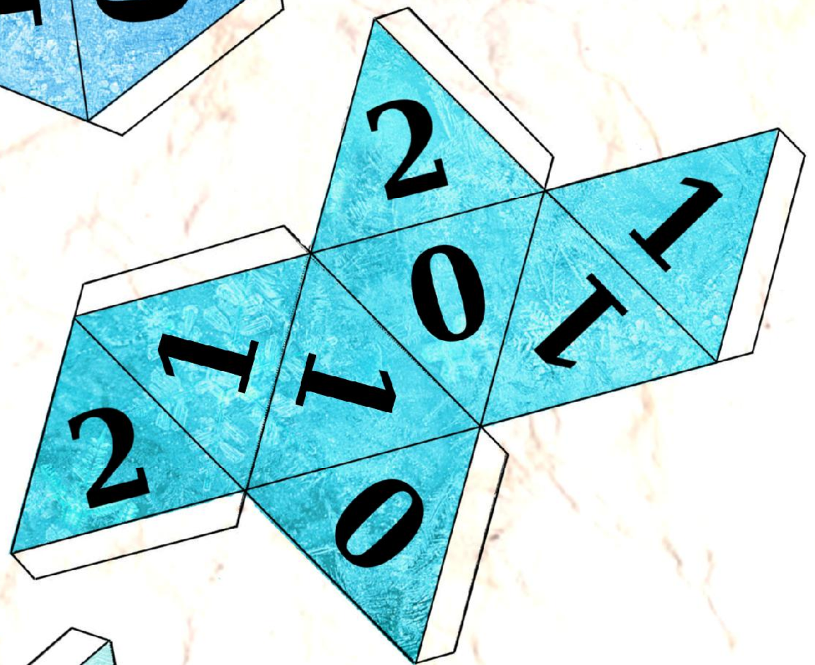


# Be cool like Ice, cut & fold your own Ubiquitydice!

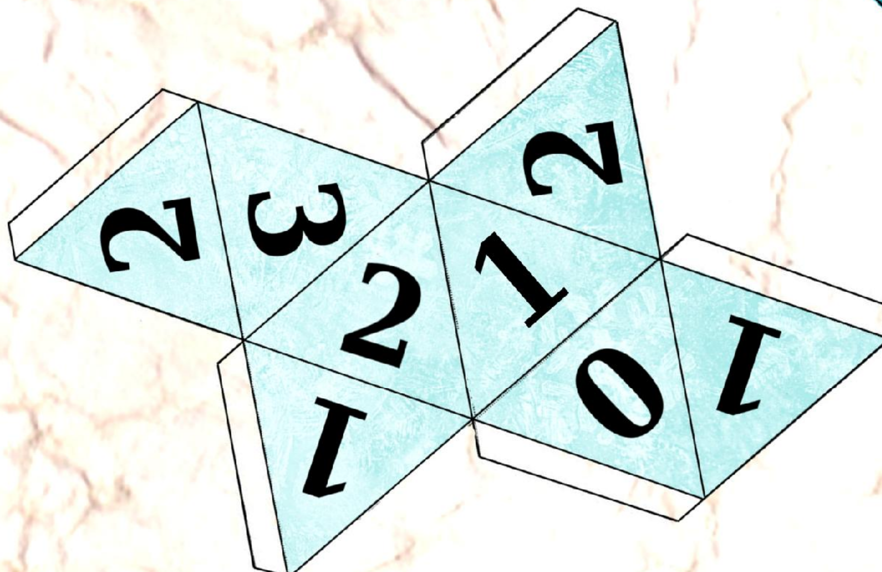
Ubiquity ist ein Würfelpoolsystem, bei dem jeder Würfel eine 50% Chance auf einen Erfolg hat. Benutze die Ubiquitywürfel um deinen Pool schneller auszuwerten. Auschneiden, falten und zusammenkleben. Fertig sind die Ubiquitywürfel im coolen Eisdesign!




1 Poolwürfel




2 Poolwürfel




3 Poolwürfel

Eiskalte Ubiquitywürfel - Idee&Umsetzung Jonathan Friebel - für den WOPC Nr. 5 - Kategorie: Im ewigen Eis

# Der Spiegel des ewigen Vergessens

**von Liechtenauer**

[Im ewigen Eis, Artefakt, Fantasy, systemneutral]



Die Herkunft dieses Jahrtausende alten Artefakts ist aus naheliegenden Gründen in Vergessenheit geraten. Die wenigen klerikalen Schriften, die es über den „*Spiegel des ewigen Vergessens*“ oder auch den „*Seelenspiegel*“ gibt, stimmen jedoch darin überein, dass er göttlichen oder dämonischen Ursprungs sein muss. Einige Legenden besagen sogar, dass sein unsterblicher Erbauer selbst seiner Schöpfung zum Opfer gefallen sein soll.

Wie der Name schon vermuten lässt, sagt man dem Spiegel nach, dass er jedem, der es wagt einen Blick hineinzuwerfen, die Erinnerung raubt bis hin zu den Grundfesten seines vernunftbegabten Wesens. Wo die Schriften jedoch stark auseinandergehen, ist die Region, wo der *Spiegel des ewigen Vergessens* vermutet wird. Einige Schriften besagen, dass er sich auf einer entlegenen Insel befindet, andere wiederum vermuten ihn im ewigen Eis des hohen Nordens. Und da es aufgrund der überlieferten Größe unwahrscheinlich erscheint, dass der Spiegel über weite Strecken hinweg unbemerkt bewegt werden kann, gibt es auch die Theorie, dass mehrere dieser Artefakte existieren. Weitere Erkenntnisse über Aussehen, Herkunft und Wirkung sind nicht überliefert, da alle die sich aufgemacht haben den Spiegel zu suchen entweder erfolglos zurückgekehrt oder spurlos verschwunden sind.

**Aussehen:** Der *Spiegel des ewigen Vergessens* misst ca. drei Meter in der Höhe und zwei Meter in der Breite. Der wuchtige ovale Rahmen scheint aus massivem Obsidian geformt zu sein und die gesamte Konstruktion muss an die zwei Tonnen wiegen. Das einzige erkennbare Ornament ist die Darstellung eines von einer Kapuze verhüllten Kopfes am höchsten Punkt des Rahmens.

Die ebenfalls ovale Spiegelfläche leuchtet in einem ätherischen, silbrig-weißen Licht und scheint von einem nebligen Schleier bedeckt, so dass man das eigene Spiegelbild zunächst nur schemenhaft erkennen kann. Sobald jedoch ein denkendes Wesen, gleich ob sterblicher, untoter, dämonischer oder gar göttlicher Natur seinen Blick auf den Spiegel richtet, öffnen sich nacheinander neun rotglühende Augenpaare, die im Rahmen eingelassen sind, und der ungleiche Kampf beginnt.

**---------------------------------------------------------Spielleiterwissen---------------------------------------------------------**

Der *Spiegel des ewigen Vergessens* wurde tatsächlich dazu geschaffen, seinen Opfern permanent jegliche Erinnerung zu rauben. Bemerkenswert ist jedoch mit welcher Raffinesse und Nachdruck dieses Ziel verfolgt wird. Wer immer dieses Artefakt ersonnen hat muss ein hervorragender Schachspieler gewesen sein. *[siehe hierzu auch das WOPC-Abenteuer „Vergessen in der Dunkelheit“]*

Sobald sich ein **selbständig denkendes** Wesen dem Spiegel bis auf 20 Schritt nähert öffnet sich das erste Augenpaar unter der steinernen Kapuze und der Spiegel beginnt sein potenzielles Opfer in seinen Bann zu ziehen:

## Eigenschaften:

1. Einmal aktiviert, übt der *Spiegel des ewigen Vergessens* eine hypnotische Anziehungskraft aus hineinzusehen, selbst wenn man um seine Legende weiß und bemüht ist dies zu vermeiden [Rettungswurf gegen göttliche Magie und/oder Willenskraft].
2. Das Artefakt besteht in Wirklichkeit aus drei Teilen: Dem Spiegel selbst und zwei Stein-Golems in Form von großen, nackten Menschenfrauen, ebenfalls geformt aus schwarzem Obsidian. Diese halten sich zunächst bewegungslos im Hintergrund bis der Spiegel aktiviert wird. Sie haben drei Aufgaben: Die erste Aufgabe ist es, jeden der sich der hypnotischen Anziehungskraft erwehren kann dazu zu bringen doch hineinzusehen indem sie plötzlich zwischen den Spiegel und das potenzielle Opfer treten und so dessen Aufmerksamkeit erregen. Gelingt dies nicht, werden sie versuchen, das Opfer zu packen und mit ihrer übermenschlichen Stärke zwingen in Richtung des Spiegels zu blicken. Die zweite Aufgabe besteht darin, jedes bezwungene Opfer seiner Habe und Kleidung zu entledigen (was recht charakteristische blaue Flecken hinterlässt) und es ins nächste größere Gewässer zu werfen. Hierbei sind die Golems darauf bedacht, das Opfer möglichst am Leben zu erhalten. Die dritte Aufgabe besteht darin, den Spiegel zu schützen, wenn jemand versucht ihn zu zerstören. Hiervon werden die Golems den Angreifer mit aller Gewalt abzuhalten versuchen, da ihre Existenz untrennbar mit dem Spiegel verbunden ist. Zu weiteren eigenständigen Aktionen sind sie nicht befähigt und es besteht keine Möglichkeit der Kommunikation mit ihnen.
3. Hat man einmal den Blick auf den Spiegel gerichtet, so beginnt die fast aussichtslose Schlacht um das eigene Selbst in Form von neun Proben gegen die eigene Willensstärke, die stetig schwieriger werden. Mit jeder gewonnenen Probe öffnet sich ein weiteres Augenpaar im Rahmen des Spiegels und die nächste Probe wird erschwert *[z.B. D&D/Pathfinder jeweils um -2 bis zum Maximum von -18 gg. Zielwert 20]*. Das Perfide hierbei ist, dass je länger man dem Spiegel wiedersteht, desto tiefgreifender ist später der Gedächtnisverlust. Das trifft insbesondere Magier und Priester hart, die damit ihre magischen Sprüche und Fähigkeiten einbüßen bis hin zu allen Klassenfähigkeiten oder in extremen Fällen sogar dem Verlust der Muttersprache. Erlernte Fähigkeiten kann man mit der Zeit jedoch durch Ausprobieren wieder aus dem Unterbewusstsein hervorholen. Die Erinnerung an die Vergangenheit jedoch bleibt verloren, bis der Spiegel zerstört wird.
4. Ist das Opfer schließlich besiegt und seiner Erinnerungen beraubt, so fällt es in eine Art Totenstarre, bricht vor dem Spiegel leblos zusammen und wird seiner Besitztümer entledigt von den Golems den Fluten übergeben. Nach ein paar Tagen lässt die Totenstarre nach, die Atmung setzt wieder ein und die Opfer werden sich orientierungslos und nackt an einem unbekannten Ufer wiederfinden umgeben von lauter Fremden.

Man kann den Spiegel nur zerstören, indem man die Spiegelfläche zerschlägt, was mehrere kräftige Axthiebe erfordert. Ist der Spiegel vernichtet und mit ihm auch die Golems, so bekommt jeder, der ihm je zum Opfer gefallen ist seine Erinnerung zurück.

## **Die Taverne „Wolfsbau“**
*Ein Abenteuer für Pathfinder*

> *„Ich bin Kaira Silberfang, die Inhaberin der Taverne „Wolfsbau“, welche an einer der wichtigsten Kreuzungen von Golarion liegt!*1*
> *Die Taverne ist umgeben von einer Palisade und darin haben sich inzwischen ein Händler und ein paar Bauern niedergelassen. Es ist bald mehr ein Dorf, aber meine Taverne ist und bleibt das Herzstück.*
> *Leider werden wir im Moment von seltsamen mutierten Goblins angegriffen. Das war bisher nicht wirklich ein Problem, aber sie werden immer aggressiver und die Situation gerät langsam ausser Kontrolle. Deshalb habe ich nach Abenteuern gesandt die Helfen können.*
> *Der Hauptmann der Wache und seine Männer reichen einfach nicht länger aus.*2“*

Wenn die Abenteurer beim Hauptmann der Wache, Mamuel Sum, eintreffen, wird die Taverne wieder angegriffen. Der Angriff muss zurückgeschlagen werden. Sum, der dabei gesehen hat, was die Abenteurer können, schickt sie danach auf die Mission, die Goblins in ihrem Bau aufzusuchen. Als Dank für ihre Hilfe dürfen Sie aber zuerst in der Taverne übernachten und bekommen Vorräte und Heilung, falls nötig.
Am nächsten Morgen zieht die Gruppe dann los in den verschneiten Wald.
Dort werden sie von Spinnen und Goblins erwartet, dabei ist es aber wichtig, dass klar wird dass die Goblins mit den Spinnen zusammenarbeiten.

Nach mehreren Begegnungen kann die Gruppe dann ein Eingang zu einer Höhle finden, die sich als der gesuchte Goblinbau herausstellt. Die Gruppe muss nun die Höhle durchsuchen.
Nach einer Weile im Bau finden sie einen Goblinanführer, der natürlich sofort versucht die Helden anzugreifen. Dabei helfen ihm Spinnen und andere Goblins. Der Kampf sollte aber nicht schwer sein, die Helden müssen den Kampf als einfach empfinden. Kaum hat die Gruppe den Anführer erlegt, betritt eine Drinne den Raum und erklärt der Gruppe wütend das sie ihre Experimente stören würde. Sie will deshalb die Abenteurer besiegen und als neue Testobjekte gebrauchen. Die Drinne ist dabei alleine.

Nachdem die Gruppe den Kampf gewonnen haben, finden sie in einer Kammer Leichen von Goblins, mutiert und oft sichtlich in Qualen gestorben. Ein paar scheinen beinahe selber halb Spinnen geworden zu sein. Die Gruppe findet auch Beweise dafür, dass die Goblins sich gegen diese Behandlung gewehrt haben.

Nun kann die Gruppe zurückkehren und Kaira und Sum melden, dass die Goblins besiegt sind. Dafür erhalten sie die abgemachte Belohnung und dürfen noch einmal in der Taverne übernachten.

> *„Noch am selben Tag kamen die Helden siegreich zurück, sehr zur Überraschung von Sum. Dieser händigte ihnen die Belohnung aus und erfuhr dann, dass sich im Goblinbau eine Drinne befand.*
> *Das sind seltsame Neuigkeiten, denn Drinnen sind normalerweise nicht an der Oberfläche zu finden. Ich hoffe, dass dies nur ein Zufall ist und nichts weiters dahinter steckt. Sum und Ich sind der Meinung, dass dies jedoch in der Stadt „Farkas“ gemeldet werden soll.“*

**1 Über die Wichtigkeit der Kreuzung lässt sich streiten….Es sind sicher grössere Handelsstrassen die sich hier kreuzen, aber mehr auch nicht. Genau genommen liegt die Taverne an der Grenze zum Niemandsland.*
**2 Sum ist da natürlich anderer Meinung.*

**Kaviar, Schnee & Soybier**

*Eine Shadowrun-Abenteuer Skizze für den 5. Winter-One-Page-Contest 2015 in der Rubrik „Im ewigen Eis" von m@rat*

*Dieser Run bezieht seine Inspiration aus dem Wirtschaftsgipfel in Davos und den Protesten gegen eben diesen, sowie TV-Serien wie Monaco Franze, Altes Geld und Kir Royale. Gewürzt mit den Unannehmlichkeiten eines Skigebiets zur Hauptsaison. Die Runner werden beauftragt das alljährliche „Hahnenkammrennen" in Kitzbühel zu sabotieren. Es sollte sich aber auch abgewandelt in jedem anderen größeren Skigebiet wie Aspen und Umgebung spielen lassen.*

Das Anti-Konzern Netzwerk „BlockCap(italism)" will im Rahmen der Kampagne „Keine Pause für die Herrschenden" die „Unterdrücker und Ausbeuter" an Ihren Urlaubsorten zu besuchen und ruft zu Protesten auf. Aufgrund dieser Mobilisierung wurden die Sicherheitsvorkehrungen in Kitzbühel - als eher exklusiven Urlaubsort - noch einmal verschärft und zum Beispiel die Zufahrtsstraßen mit Kontrollposten versehen. Das ZK von „BlockCap" engagiert, um auf Nummer sicher zu gehen, das Team, um die Siegesehrung sonntags mit Politpropaganda zu fluten. Das Ganze soll Undercover und ohne Leichen oder Verletzte passieren. Zudem soll das Feuerwerk, das samstags nachts aus einem Wald abseits einer der Pisten abgefeuert werden soll, verfrüht gegen 11:00 losgehen, um so die Sicherheitsdienste abzulenken, damit Demonstranten und Aktivisten auf Bergpfaden und Pisten in die Gegend eindringen können.

Vom Schmidt bekommen die Runner eine Tarnidentität als Extrem-Ski Medienproduktionsfirma „Higher & Higher Mountains", sowie ab Mittwoch einen Unterschlupf in Form einer kleinen Ferienwohnung bei einer granteligen, alten Dame gestellt. Hier lohnt es sich die Umstände von überbelegter Wohnung, Klappbetten, Ausziehsofas, stapelweise Skier, Snowboards, kistenweise Filmteam Ausrüstung, Schneeschuhe oder zum trocknen in den engen Flur gehängte Trollskianzügen auszuspielen. Je nach Situation können die Runner ihre Tarnidentität als Filmteam auch nutzen, um in den Skigebieten zu ermitteln. Sie sollten sich aber dann einen guten Plan B überlegen, wie sie weiter verfahren, sollten sie in einer Sicherheitskontrolle oder Ähnlichem auffliegen. Die Wohnung und alles mit den Identitäten Verbundenes ist dann nämlich nicht mehr nutzbar.

Bei ihren Recherchen nach Infiltrationsmöglichkeiten können die Runner die unzähligen Veranstaltungen der Reichen und oder Schönen nutzen. Es gibt Schlittenfahrten, Lunchs auf Berghütten und mondäne Partys, die von Prominenten wie dem exzentrischen Modedesigner Rudolf Glöckhammer ausgerichtet werden. Die versammelte Prominenz zieht natürlich auch eine Menge Klatschreporter an, die als Informations- und Tippgeber herhalten können. Wenn der Ort des Feuerwerks gescoutet wird, bietet sich eine Begegnung und anschließende Schneemobil-Verfolgungsjagd (James Bond!) bei Nacht mit einem betrunkenen Millionärssohn und seinen Freunden an. Alternativ können die drei Auszubildenden der Pyrotechnik Firma „Shining Stars" unter der Woche Abends bei einer der vielen Apres-Ski Partys getroffen werden. Das Feuerwerk selbst ist ziemlich bombastisch und über der gesamten Stadt und im Tal zu sehen und hören, auch tagsüber. Auf den Skipisten werden die Runner von zwei Schulklassen pubertierender Teenager auf Klassenfahrt geärgert. Vom Nachwuchs Matrix Chaoten bis zum Sport-Ass der Schule sind alle Register zu ziehen, um die Runner bei möglichen Beschattungs- oder Aufklärungsarbeiten zu sticheln und zu stören. Vielleicht baut sich im Laufe der Tage eine Art Kalter Krieg zwischen den Runnern und den Gören auf. Bei zu hartem Durchgreifen des Teams gegenüber den Schülern dürfen ruhig die verantwortlichen Lehrer eingebracht werden, die dank ihrer Schützlinge eh schon kurz vor dem Nervenzusammenbruch stehen. Um diesem Strang mehr Gewicht zu geben, sind die Teenager eventuell in der Nachbarschaft untergebracht. So kann das Team jederzeit Nachts mit einem infantilen Streich aus den Klappbetten geholt werden.

Der übliche Trubel mit schon ab 10 Uhr morgens am Feiernden und Party Machenden auf den Hütten und Skipisten sollte dementsprechend dargestellt werden. Die Augmenntet Reality ist voll mit Skihasen, Werbung für die neuesten Boards und Skier und passender Party-Musik. Auch in der Stadt tagsüber selbst ist sehr viel los, zum Beispiel wenn eine Reisegruppe rüstiger Damen aus Wuppertal ihren Lieblings-Trideo-Schlagerstar und Schauspieler Hansi Weltenbacher erspähen und für einen Aufruhr in bester Beatlesmania sorgen. Die Einheimischen und Angestellten der Tourismus Industrie haben natürlich auch eine Rolle zu Spielen. So kann ein Runner auf einen Skilehrer mit delikaten Drogenproblem treffen und so vielleicht einen Vip-Pass für Sonntag gelangen. Oder die Kellnerin des kleinen Luxuslokals hat Spielschulden und kann dazu bewegt werden die Spieler auf eine Gästeliste setzen. Vielleicht trinkt ein Charakter auch in einer Wirtschaft abseits der touristischen Gefilden einen Pistendrohnen Rigger unter den Tisch und auf dem gemeinsamen Heimweg kann elegant seine Zugangskarte kopiert werden.

Der Run gilt als geschafft, wenn das Feuerwerk Samstag verfrüht abgefeuert wird und wenn die Siegesehrung am Sonntag als mediales Sahnehäubchen mit der gewünschten Propaganda gegen Kons und Kapitalismus sabotiert wurde. Schaffen die Runner es nur eines der zwei Auftragsziele zu erfüllen, wird der Herr Schmidt dementsprechend weniger zahlen. Sollten die Runner für Tote oder Verletzte sorgen bei der Erfüllung beider oder eines der Ziele, wird der Schmidt nur die möglichen Ausgaben des Runs begleichen. Bei einem totalen Fiasko sollte der Spielleiter Ambosse vom Himmel regnen oder Lawinen nieder gehen lassen. Entsprechend sollte sich das Verhalten der Charaktere auf ihren Straßenruf auswirken - besonders innerhalb der Policlub-Szene.

# Im ewigen Eis

*Ein Fate-Szenario von Markus Sauerbrey*

Vermutlich schon vor langer Zeit ist ein Raumschiff über dem ewigen Eis abgestürzt. Sicherlich ging das Schiff oder zumindest die Besatzung einer wichtigen Aufgabe nach, aber das scheint längst vergessen, denn das Schiff ist zerstört und die Besatzung gibt es nicht mehr. Ob es die Besatzung wusste oder nicht, zu der Ladung des Raumschiffes gehört auch ein Labormodul, in dem eine Handvoll von Menschen im Tiefschlaf lagen. Dieses Modul hat eine eigene Energieversorgung, die nun erschöpft ist und als letzter Akt des Systems wurden die schlafenden Personen - die Helden in dieser Geschichte - geweckt.

Die Spieler schlüpfen in diesem Abenteuer in die Haut von Menschen, deren Aufgabe es sein wird, einer potentiell tödlichen Situation zu entkommen. Das Wrack liegt in mehrere Teile zerborsten in einer arktischen Wüste und Kälte wie aber auch einige andere Dinge trachten nach dem Leben der augenscheinlich letzten Überlebenden dieser Katastrophe.

Das Besondere an den Helden ist, dass es sich bei ihnen um Mensch-Tier-Hybriden handelt. Ob nun das Ergebnis operativer Modifikationen oder einer ganz eigenen Art von Evolution fernab unserer Welt ist nicht klar. Aber so sehr sie uns Menschen ähneln, so sehr haben sie Eigenheiten, die wir als tierisch bezeichnen würden.

Eine weitere Besonderheit dieser Menschen ist, dass sie in kompletter Unkenntnis über ihre Vergangenheit sind. Sie wissen weder, wer sie waren oder sind, noch, wie sie in diese Situation geraten sind. Ihr Können erkunden sie demnach mit den Spielern zusammen während des Spieles. Das bedeutet, dass sich die Spielrunde gar nicht erst mit der Charaktererschaffung aufhalten muss, sondern direkt losspielen kann. Einzig der Spielleiter sollte mit dem Szenario und natürlich den Regeln vertraut sein. Zwar hat der Spielleiter bei den Details von beidem komplett freie Hand, es finden sich hier aber eine Reihe von Ideen, die diesen dabei unterstützen sollen. Die Basis bietet dabei das Regelwerk von **Fate** – ob Fate Core oder Turbo-Fate (beide auf faterpg.de frei als PDF erhältlich) obliegt der Spielrunde.

## Charaktererschaffung

Wie schon angedeutet, findet die Charaktererschaffung nicht vor der Spielsitzung, sondern während dieser statt. Das heißt, die Spieler bekommen zu Beginn ein leeres Charakterblatt ausgeteilt und füllen die relevanten Felder während des Spiels nach und nach aus.

In der Regel sollte ein Spieler immer dann etwas über seine Figur erfahren, wenn er diese die Dinge ausprobieren lässt. Spätestens wenn also ein Charakter versucht, die Steuerung des Zugangsschotts zu manipulieren, wird er herausfinden, ob er dazu überhaupt in der Lage ist.

## Aspekte

Die eigene Erscheinung ist ein Aspekt, den ein Spieler unmittelbar festlegen kann. Wenn dieser fragt, wie seine Figur eigentlich aussieht, lassen sie ihn ein paar Würfel werfen und lesen das Ergebnis auf nachfolgenden Tabellen ab:

| Größe | Tierischer Anteil |
|---|---|
| [-] Klein | [-] Schwimmend |
| [ ] Normalgroß | [ ] Gehend |
| [+] Sehr groß | [+] Fliegend |

| Schwimmend | Fliegend |
|---|---|
| [-] Fischartig | [-] Insektoid |
| [ ] Krakenartig | [ ] Fledermausartig |
| [+] Seehund-Artig | [+] Vogelartig |

| Gehend |
|---|
| [-] Huftier (z.B. Pferd, Rind, Ziege) |
| [ ] Schuppentier (z.B. Krokodil, Gecko, Schlange) |
| [+] Pelztier (z.B. Hund, Katze, Bär) |

Die Details bleiben dem Spieler oder der Spielrunde überlassen. Am Ende sollte dabei der erste Aspekt heraus kommen. Der könnte zum Beispiel _Haarloser Hai-Mensch_. _riesiger Zentaure_ oder _kleiner Vogelmensch_ lauten.

Wie der Aspekt funktioniert, liegt ebenfalls im Ermessen der Spielrunde. So könnten sie sich darauf einigen, körperliche aber auch charakterliche Eigenheiten der Art aufzuschreiben um damit dann einzugrenzen, wann und wie der Aspekt von Spieler oder Spielleiter genutzt werden kann. Der _haarlose Hai-Mensch_ kann möglicherweise auch im Wasser Atmen, hat Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen sowie einige Reihen messerscharfer Zähne. Er bevorzugt rohes Fleisch und kann dem Geruch von Blut nicht wiederstehen, was ihn womöglich zu einem grausamen Kämpfer macht.

Weitere Aspekte kann der Spieler im Verlaufe des Spieles dazu geben. Diese sollten dann aber immer einen Bezug zu der aktuellen Situation haben. Außerdem sollten diese nicht mit der Vergangenheit der Figur arbeiten, da diese ja im Dunkeln liegt und für diese Geschichte keine Rolle spielt.

## Fertigkeiten

Wann immer ein Spielercharakter mit einer noch nicht bekannten Fertigkeit oder Methode zu einer der vier üblichen Aktionen ansetzt, muss die Fertigkeitsstufe bestimmt werden. Das kann der Spieler entweder durch eine eigene Entscheidung machen oder sie dem Zufall überlassen. Dazu wirft er einen Würfel.

[-] Mäßig [+0], ggf. höher
[ ] Ordentlich [+2], ggf. niedriger
[+] Höchstmöglicher Wert

Dabei muss sich der Spieler natürlich zum einen an die Vorgaben zur Verteilung der Fertigkeitswerte halten (z.B. die Pyramide bei Fate Core), zum anderen sollte auf eine Balance zwischen den Spielern geachtet werden. Für letzteres gilt, das nur ein Spieler in einer Fertigkeit oder Methode den generell zur Charaktererschaffung höchstmöglichen Wert haben darf. Aus eben diesen Gründen steht in der obigen Tabelle jeweils „ggf. höher" und „ggf. niedriger".

## Stunts

Die Helden sind zu Beginn der Geschichte ohne Stunts unterwegs. Das darf sich aber zwischendurch ändern.

Immer dann, wenn ein Held eine Aktion durchführt und feststellt, dass sein Ergebnis nicht ausreicht und das er keine passenden Aspekte dazu wählen kann, kann er stattdessen ein Stunt wählen. Dieser muss in der Anwendung der Situation und dem üblichen Aufbau eines Stunts entsprechen. Dies kann er also auch nur dann tun, wenn er z.B. die betreffende Fertigkeit auf mindestens Durchschnittlich [+1] beherrscht.

Ob es sich bei dem Stunt um ein Manöver, einen Gegenstand oder vielleicht ein besonderes Talent handelt, bleibt der Spielrunde überlassen.

## Das Wrack

Das Raumschiffwrack ist ein gewaltiger metallener Koloss, der beim Aufschlag in mehrere große und unzählige kleine Teile zerbrach. Dabei gibt es eine Reihe von fast unbeschädigten Bereichen - wie der Frachtraum, in dem die Helden erwachen.

Im Wrack herrscht beinahe überall eine _Eiseskälte_ und dank des starken Aufpralls ein _heilloses Durcheinander_. Es gibt keine Energie mehr und deshalb auch kein funktionierendes Lebenserhaltungssystem. Die Helden werden natürlich trotzdem überleben können, für die Besatzung - eine aquatische Spezies - war das Auslaufen des lebensspendenden Wassers allerdings tödlich. Die Leichen der Besatzung sind an vielen Stellen im Schiff zu finden. Manche sind beim Aufprall gestorben und sehen daher - oftmals von der Kälte konserviert - übel zugerichtet aus. Andere findet man in einer Art Druckanzug, der mitunter noch mit Wasser gefüllt ist.

Auf dem Weg durch das Wrack werden die Helden vielerlei Hindernisse überwinden müssen, angefangen damit, das an Bord _nichts für die Bedienung durch Menschenhände ausgelegt_ ist. Sie werden warme Kleidung finden oder improvisieren sowie Nahrung finden müssen. Die nachfolgende Aufzählung typischer Hindernisse dient als Hilfestellung für die weitere Gestaltung der Geschichte.

## Hindernisse und Gegner

**Schützende Kleidung aus vorhandenem Material improvisieren:** Ordentlich [+2], **Schotttüren öffnen:** Großartig [+4], **Kleinere Schiffskomponenten mit einer Batterie in Betrieb nehmen:** Gut [+3], **Sich in den Wrackteilen orientieren:** Ordentlich [+2], **Wasser in einem gefluteten Schiffsteil ablassen:** Ordentlich [+2], **Beiboot reparieren und startklar machen (Herausforderung):** Ordentlich [+2] bis Großartig [+4]

**Eisgorilla**
_Riesig_, _Gutes Gehör_, _verteidigt sein Revier_
**Stärken [+2]:** Nahrung finden und einschüchtern
**Schwächen [-2]:** Planen, Tricks durchschauen
**Stunt:** Kraftvolles Überwinden von physischen Hindernissen +2
**Stress:** 1 + 2, eine leichte Konsequenz

**Säbelzahnratten (Meute)**
_Finden immer einen Weg_, _sind extrem giftig_
**Stärken [+2]:** Schleichen und Hindernisse durch Nagen überwinden
**Schwächen [-2]:** Kämpfen
**Stress:** 1 + 2 (die ganze Meute), eine leichte und eine mittlere Konsequenz

**Schwebende Sicherheitsdrohne**
_bewaffnete Maschine_, _lange nicht gewartet_
**Stärken [+2]:** Suchen und zerstören
**Schwächen [-2]:** alles, was nicht mit suchen und zerstören zu tun hat
**Stunt:** Ignoriert alle Aspekte bezüglich schlechter Sichtverhältnisse (Dunkelheit, Nebel, ...)
**Stress:** 1, eine leichte Konsequenz

## Meilensteine

Der Spielleiter sollte vor dem Spiel entscheiden, für wie lange er das Abenteuer ansetzt. Vielleicht will er eine einzelne kurze Episode daraus stricken, an deren Ende die Charaktere mit dem gefundenen und flott gemachten Beiboot starten. Oder aber er entscheidet sich, die Geschichte auszudehnen, wobei jede Episode einen kleinen Meilenstein beinhaltet. Zum Beispiel "Die Energiepacks aus dem Nest des Eisgorillas zu bergen" oder "Expedition zum Wrackteil mit dem Antriebskern".

*Viel Spaß!*

# PISCHON – IM EWIGEN EIS

*5. WOP Contest M.Stahl*
*Szenario Idee für Degenesis*

## Zum Leben erweckt

Einst war das Forschungsschiff Pischon in der Nordsee unterwegs um die Biologie der Unterwasserlebewesen zu studieren. Gerade weit von der Küste entfernt, war die fünfköpfige Besatzung dem Eshaton schutzlos ausgeliefert. Wie ein Spielzeug wurde das Schiff von den Wellen umhergeschleudert, ehe die Küste den wilden Ritt stoppte und das Schiff entzwei brach. Kälte folgte auf die Stille und schütze das Wrack vor Entdeckung und Plünderung indem es Eisschicht über Eisschicht legte, bis das Tageslicht nicht mehr nach unten durchdrang.

Lange sollte die Pischon schlafen, doch es rührt sich etwas an Bord.

53.837812 – 8.560946 - Pischon

## Pack den dicken Mantel ein und vergiss die Sonnencreme nicht

Ein Signal kommt aus den Tiefen des Eises, ca. 300 km nördlich von Justitian und der Weg führt durch die Stukov Wüst. Evtl. müssen die SC's zuerst den Ursprung ermitteln. Warum sollten die SC's sich das ganze antun?!?

1. Der klassische Auftraggeber. Borca ist geplündert, aber in der Kälte könnten Schätze verborgen liegen.
2. Domstadt sendet einen Trupp. Pischon der heilige Fluss! Vielleicht nichts, aber dem muss nachgegangen werden.
3. Pure Neugier oder ein SC der „Sidequest" und „Loot" ruft ;D
4. Sollten die SC'S in der Nähe der Pischon sein (warum auch immer) können Sie Nachts ein grünes Glimmen ausmachen.

## Hitze

Gibt es einen Auftraggeber so wird ein Fahrzeug für die Durchquerung der Stukov Wüste bereitgestellt.

Mögliche Ereignisse:

- Skorpionsstich im Lager
- Fahrzeugpanne, Suche nach Ersatzteilen in Ruinen, Angriff von Spaltenbestien.
- Überfall von Stukov Nomaden oder der Versuch unbemerkt an einem Lager vorbei zu schleichen.
- Begegnung mit Tieren der Stukov Wüste

## Kälte

Es wird zunehmend kälter und die Landschaft gleicht einer Tundra. Ein evtl. Fahrzeug bleibt im Schnee stecken. Fußmarsch!!!

Mögliche Ereignisse:

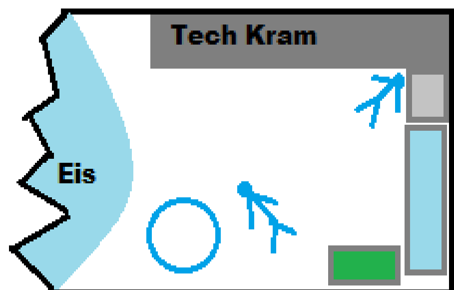
- Schneesturm, Wurf auf Orientierung(3) um nicht getrennt zu werden
- Mammutherde blockiert den Weg, Umweg oder mitten durch, Wurf auf Empathie(3) um die Herde zu beruhigen.
- Bitter kalt, Wurf auf Überleben(4) um nicht W6 Erfrierungsschaden zu erhalten (Rüstung zählt nicht)

## Grünes Glimmen bei Nacht

Ist die Pischon nicht mehr fern kann in der Nacht ein grünes Glimmen ausgemacht werden, das aus dem Eis kommt. Fast Kreisrund wurde ein Loch in den Boden geschmolzen. Stehen die SC's davor müssen alle im Umkreis von 5m auf Wahrnehmung(4) Würfeln um ein Knacken des Eises zu spüren, das zu brechen beginnt. Bringen Sie sich nicht in Sicherheit muss ein Reaktion(3) gelingen oder man stürzt in die Tiefe und bekommt 3W6 Schaden(Rüstung zählt nicht). Alle nicht gestürzten können mit Athletik(4) auf der Eisfläche nach unten klettern (Seil und Klettergeschierr hilft). Stürzen sie dabei gibt es noch W6 Schaden (Rüstung zählt nicht).

## Willkommen an Bord

Wie auch immer der Abstieg aussah, die SC's befinden sich 5m unter der Oberfläche an Bord der Pischon, von wo der Einzige Ausgang über den perfekt Runden Tunnel führt. Das Wrack ist mittig gebrochen, von wo Eis eingedrungen ist. Im Raum liegen 2 gefrorene Leichen.




- Schrank mit Flüssigkeit, Medizin(3) erkennt die Symbole. Enthält W6 Ampullen die je W6 Schaden heilen.
- Behälter mit Flüssigkeit, Artefaktkunde(3) erkennt es als Cryokammer
- Diverse Elektronik, Technik Erfolge X 1kg Tech IV Schrott, 2Trigger finden und aktivieren „den Sucher"
- Sendeeinheit, Technik(3) erkennt dass das Signal durch das Öffnen der Cryokammer aktiviert wurde.

Wurf auf Wahrnehmung :

1E Pischon steht mehrfach auf der Einrichtung
2E Ein RG Logo befindet sich auf der Cryokammer
3E Der Tunnel im Eis wurde von innen nach außen gemacht
4E Sowohl in der Cryokammer wie auch im Wrack befinden sich vereinzelt borstige Haare in einer bläulich-weißen Farbe.

**Der Sucher:** Fängt bei Aktivierung an alle 10 Sekunden zu blinken, was sich beschleunigt wenn man sich dessen nähert, was hier entkommen ist. Alternativ bringt es funktionstüchtig einen guten Preis bei Chronisten. 1000CW + Verhandeln Erfolge X 10%

## Belohnung und wie es weiter geht

Belohnungen sollten je nach Gewohnheit Gruppe vergeben werden. Zusätzliche EP für die Erkenntnis das etwas entkommen ist und wie man es finden kann (Sucher + Indiz mit den Haaren). Was entkommen ist könnte die Spieler jagen, aber vielleicht wollen auch die SC'S dem Geheimnis auf die Schliche kommen.

**Die Antarktis-Expedition** (Thema: Im ewigen Eis)
Zwei systemfreie Zufallstabellen von *Moritz „Glgnfz“ Mehlem* zum **Winter OPC 2015**

| 1W20 | Begegnung - Chtuloid |
|---|---|
| 01 | Die Schlittenhunde wenden sich unvermittelt gegen die Abenteurer. |
| 02 | Alle elektrischen Geräte versagen den Dienst. |
| 03 | Die gesamte Expedition bricht in ein gewaltiges unterirdisches Gewölbe ein. |
| 04 | Fassförmige geflügelte Wesen beobachten die Gruppe aus sicherer Entfernung. |
| 05 | An einer massiven Eiswand befindet sich eine große mundähnliche Vertiefung, aus der gutturales Stöhnen dringt. |
| 06 | Gigantische Fußabdrücke mit 3 Zehen voraus! |
| 07 | Eine 25 m hohe Eisskulptur, die ein tentakelbewehrtes Monstrum zeigt. |
| 08 | Die Funkgeräte fangen ein Signal auf, das in mehreren Sprachen: „Stop!“ aussagt. |
| 09 | Ein Dorf, bewohnt von Menschen, deren Gesichter keinerlei Konturen aufweisen. |
| 10 | Angriff der Fischmenschen! Von allen Seiten stürmen sie auf die Abenteurer ein. |
| 11 | Mysteriöse Lichterscheinungen, die so intensiv sind, dass sie fast schon Schmerzen verursachen. |
| 12 | Alle Möglichkeiten, die Position anzugeben (inklusive Kompass) versagen den Dienst. |
| 13 | Ein Riss tut sich rechts von der Expedition auf. Der Abgrund reißt parallel zur Bewegung der Gruppe immer weiter auf. |
| 14 | Die Temperatur sinkt innerhalb weniger Sekunden auf -70°C. |
| 15 | Es wird von einem Moment zum nächsten stockdunkel. |
| 16 | Ein Lichtschein erscheint von einer Quelle direkt westlich der Expedition und scheint einen fernen Punkt am Firmament zu fixieren. |
| 17 | In der Nacht erscheint ein zweiter Mond, der sich parallel zum „normalen“ Mond bewegt. Ein Zeichen? |
| 18 | Man stößt auf eine andere Expedition – alle Mitglieder der fremden Gruppe, scheinen nicht so recht bei Sinnen zu sein. |
| 19 | Mitten im Eis steckt ein uralter Eisbrecher fest. An Bord scheint sich nichts zu rühren... |
| 20 | Eine Säule aus tiefschwarzem Stein – auf ihr sind fürchterliche Szenen bildlich dargestellt, die die Menschen als Sklaven zeigen. |

| 1W20 | Begegnung - Whacky |
|---|---|
| 01 | 3 völlig durchschnittliche Pinguine attackieren die Charaktere todesmutig und völlig unmotiviert. |
| 02 | Ein Eisbär! … ein Eisbär in der Antarktis?!? |
| 03 | Ein verwirrter Mann mit Federhelm, Kettenrüstung, einem Pelzmantel und Breitschwert kreuzt den Pfad der Expedition. |
| 04 | Ein im Eis eingeschlossenes somalisches Piratenschiff moderneren Datums. |
| 05 | Ein Schwarm untoter Krähen kreist über den Forschern. |
| 06 | Das Eis direkt hinter der Expedition beginnt zu flimmern und entzündet sich spontan. |
| 07 | Ein Regenbogen wird plötzlich solide und eine Reiterhorde kommt vom höchsten Punkt heruntergaloppiert. |
| 08 | Ein gewaltiger Schwarm fliegender Fische knallt inmitten der Abenteurergruppe auf das Eis. |
| 09 | Das Eis im Bereich der Expedition ist spiegelglatt. Niemand kann sich mehr auf den Beinen halten. |
| 10 | Der Mond stürzt vom Himmel! |
| 11 | Es zeigt sich eine Sternenkonstellation, die aus 12 Sternen ein exaktes Kreuz bildet. |
| 12 | Ein Meteoritenschwarm geht in der Nähe nieder. Finden sich dort Anzeichen außerirdischen Lebens? |
| 13 | In einem Umkreis von 1 km beginnt – bei gleichbleibender niedriger Temperatur – das Eis zu schmelzen. |
| 14 | Eine Reichsflugscheibe taucht kurz auf und verschwindet dann wieder hinter dem Horizont. |
| 15 | Die Gruppe trifft auf die Shackleton-Expedition der Jahre 1921-1922. |
| 16 | Robert Scott, Edward Wilson und Henry Bowers schleppen ihre steif gefrorenen Körper direkt vor der Expedition durch die Antarktis. |
| 17 | Ein Nazi-Zeppelin wirft Bomben ab und macht sich dann bereit, die Expedition am Boden zu bekämpfen. |
| 18 | Ein Fluss aus flüssigem Eis wälzt sich quer vor der Gruppe durch das ewige Eis. |
| 19 | Ein riesiger Schwarm Dreieckskrabben durchquert das Lager und bedeckt alles, was sich in seinem Weg befindet. |
| 20 | Das Südlicht (aurora australis) strahlt so hell, dass man selbst mit Sonnenbrille geblendet ist. |

# Der Globster

Ein Rippers NSC/Monster

Text von Oliver Sieger



Auf dieser Seite wird der Globster beschrieben. Er ist ein uraltes Wesen, welches seit Jahrhunderten im ewigen Eis gefangen ist. Doch nun hat er den Weg in die Zivilisation gefunden.

**Das Wesen**

Der Globster ist eine knapp zehn Meter lange, drei Meter breite und knochenlose Kreatur. Er besitzt keine ausgeprägten Extremitäten, sondern nur vier stummelartige Auswüchse. Die Haut des Wesens ist leicht rosa und extrem zäh. Der Kopf lässt sich nur erahnen, da sich die Augen und der Mund beinahe vollständig zurückgebildet haben. Der Globster verfügt über extreme, telepathische Kräfte mit denen er andere Lebewesen über weite Entfernungen wahrnehmen und beeinflussen kann. Durch die Gedankenkontrolle kann das Ungetüm keine direkten Befehle oder Nachrichten übermitteln, sondern vielmehr Emotionen und Impulse. Normalerweise lebt diese Spezies in der Tiefsee und es existieren nur noch extrem wenige lebende Exemplare.

**Der Fund**

Durch eine Gruppe Walfänger wurde ein, im Eis eingeschlossener, Globster in der Baffin Bay entdeckt. Doch kaum jemand wollte den Walfängern glauben und so wurden ihre Geschichten schnell als Seemannsgarn abgetan. Doch im Geheimen wurde eine Expedition entsandt, die das Ungetüm bergen und zur Universität bringen soll. Dieses Unterfangen gelang und so befindet sich nun ein gigantischer Eisblock, in welchem der Globster gefangen ist, in einem geheimen, unterirdischen Forschungskomplex. Das Wesen steht hier unter ständiger Beobachtung und wird ganz langsam aufgetaut.

**Das Erwachen**

Der gefrorene Globster ist keineswegs tot. Er befindet sich in einer Art Kältestarre und erwacht nachdem der Auftauprozess begonnen hat. Anfangs sind seine Fähigkeiten stark eingeschränkt und so kann er vorerst nur den Raum, in dem der Eisblock gelagert wird, mit seinen telepathischen Fähigkeiten wahrnehmen. Je mehr Zeit vergeht und je dünner die Eisschicht wird, desto größer wird sein Einflussradius. Bis die komplette Eisschicht geschmolzen ist, vergehen ungefähr zwei Monate. Dann hat der Globster auch seine gesamte mentale Reichweite, diese hat etwa einen Radius von fünf Kilometern. In seiner natürlichen Umgebung, dem Ozean, würde die Reichweite das Zehnfache betragen. Noch bevor der Globster vollkommen aufgetaut ist, wird er in einen gigantischen Wassertank verlagert.

**Die Beeinflussung**

Mit der Zeit wird der Globster zunehmend mehr Menschen kontrollieren. Anfänglich werden die Leute an der Universität kontrolliert, doch nach und nach weitet sich die Kontrolle auf die ganze Stadt aus. Der Globster kontrolliert die Menschen nicht aus Bosheit oder Machtgier, sondern einfach weil er verwirrt ist und so sein überleben sichern will. Je länger Wesen unter dem Einfluss des Ungetüms stehen, desto ausgeprägter sind die Symptome. Beeinflusste entwickeln einen Reinheitszwang und eine Gleichgültigkeit gegenüber ihren normalen Bedürfnissen wie Nahrungsaufnahme oder soziale Interaktionen. Ebenfalls leiden viele Beeinflusste unter Gedächtnisverlust. Unbewusst dienen die Menschen dem Globster und sorgen für sein Überleben. Dringen Wesen mit aggressiven Absichten in den Radius des Globsters ein oder entwickeln im Radius aggressive Emotionen gegen den Globster, wird er versuchen die Eindringlinge zu beeinflussen und so unschädlich zu machen. Gelingt ihm das nicht, schickt er Impulse an Beeinflusste, was zu Wutanfällen und plötzlichen Aggressionsausbrüchen führt. Das Urtier kann die Eindringlinge nicht gezielt als Ziel festlegen, also kann es auch zu Konflikten zwischen Beeinflussten kommen.

Verlässt ein Opfer die Reichweite des Globsters, behält es den letzten zugesandten Impuls im Unterbewusstsein. Nach einem Tag außerhalb der Reichweite kann das Opfer versuchen sich, mit einem Willenskraftwurf -2, zu befreien. Mit jedem weiteren Tag wird die Probe leichter (+2 / Tag). Bei Erfolg verschwindet der Impuls aus dem Unterbewusstsein und die Person kann wieder normal agieren. Die Symptome bilden sich über den Zeitraum weniger Wochen wieder zurück.

**Anmerkungen**

Im Raum in dem der Globster aufgetaut wird, können einige Unterlagen über den Globster gefunden werden. Diese können als Grundlage für die Entwicklung der Rippertech verwendet werden.

Spielt die Kampagne nach dem Jahr 1896, gibt es bereits einen bekannten Globsterfund. Der gefundene Kadaver ist als das „Monster von St. Augustine" bekannt.

In dieser Beschreibung wurde ganz bewusst kein bestimmter Standort für die Universität gewählt, damit der Globster flexibel in eine bestehende Kampagne eingebaut werden kann.

Mögliche Hinweise, welche die Ripper auf die Fährte des Globsters bringen können, könnten sein:

- Sie waren selbst bei der Bergungsexpedition dabei.
- Einer der Ripper arbeitet an der Universität.
- Freunde oder Bekannte beginnen sich seltsam zu verhalten oder der Kontakt bricht ganz ab.

**Globster** (Wildcard)
**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W8 (T), Willenskraft W12+2
**Fertigkeiten:** Schwimmen W12, Wahrnehmung W12
**Bewegungsweite: -**
**Parade:** 2
**Robustheit:** 13
**Besondere Merkmale:**
Aquatisch: Bewegungsweite 10"
Größe +7
Gedanken lesen / Marionette:
Der Globster kann diese Mächte beliebig oft anwenden. Er verwendet seinen Willenskraftwurf.

**Rippertech: Globstergewebe** (-3)
Ein Teil des Globstergewebes wird um das Stammhirn des Empfängers gewickelt oder kann als Brei aufgekocht werden und als Extrakt genutzt werden.
**Spender:** Globster
**Vorteil:** Immun gegen jegliche Art von Gedankenmanipulation.
**Nebenwirkungen:** Leichte Angewohnheit (Reinlichkeit)
**Schaden:** 3W8
**Zusätzlicher Vorteil:** Einmal pro Tag kann die Macht „Gedanken lesen" (Willenskraftprobe +4) eingesetzt werden.

## Die kalte Träne

Im kalten Norden, dort wo es niemals war wird und man Monatelang mit der finsteren Nacht zu kämpfen hat, dort erzählt man sich des abends Geschichten. Eine dieser Geschichten stellte sich als wahr heraus. Sie handelt von der kalten Träne und der einsamen Wanderin, die sie einst verlor.

Die Geschichte:

Vor vielen vielen Jahren zog eine einsame Frau durch die südlichen Lande. Sie war eine Sklavin, doch ihr Herr starb und sie floh vor seinen Erbfolgern. Sie besaß nicht viel mehr als die Kleidung die sie trug und so hatte sie Hunger, doch der Durst war noch viel schlimmer, denn es war so unglaublich heiß. Sie wanderte durch die Wüste auf der Suche nach etwas zu trinken und stieß kurz bevor sie verdurstete auf eine Oase. Ein wunderbarer Ort war das, es gab ein von Säulen getragenes Dach und einen Brunnen aus blauem Stein, aus dem sich durchgängig Wasser ergoss. So durstig wie sie war erkannte sie den Ort nicht als den Tempel, der er war und trank begierig aus dem Brunnen.

Als sie ihren Durst gestillt hatte vernahm sie eine leise Stimme, kaum mehr als ein Flüstern, jedoch ohne einen sichtbaren Ursprung. Die Stimme murmelte: „Wer kam und trank von meinem Wasser?“ und die Frau fürchtete sich, denn sie war jahrelang für jeden kleinen Fehler bestraft worden. Und so fiel sie vor dem Brunnen, dort wo sie gerade noch stand auf die Füße und bat um Vergebung.

Die Stimme sprach wiederum zu ihr: „ Hab keine Angst, ich bin die Göttin der Güte und du scheinst es zu bedürfen, trinke nur und ruhe dich aus im Schatten meines Hauses. Danach werde ich dir noch einen Wunsch erfüllen, denn ich kann sehen was du alles erleiden musstest.“ Die Frau war überglücklich, so sehr dass ihr die Tränen flossen. Als sie sich nun ausruhte, und die letzte Träne ihre Wange hinabrann fragte die Göttin: „Sprich und sage mir, was kann ich für dich tun?“

Die gerührte Frau überlegte einen Moment und sagte dann dass diese entsetzliche Hitze nicht auszuhalten wäre und sie und viele andere froh darüber wären wenn es nicht so heiß wäre. Die „Göttin“, in Wirklichkeit ein verschlagener Dämon, der an den Brunnen gebannt worden war gewährte ihr den Wunsch und ihre letzte Träne der Freude wurde zu einem Juwel mit dem aussehen eines Eiskristalls. Der Dämon sagte ihr, dass sie sich nun nicht mehr vor der Hitze zu fürchten bräuchte und schickte sie fort.

Nach einem Tag und einer Stunde begann der Kristall zu leuchten und ein schrecklicher Eissturm zog herauf um die Wüste unter Schnee zu begraben und ihr die Hitze zu nehmen. Der Sturm erstreckte sich über hunderte von Meilen und alles erfror.

Die Fürsten der angrenzenden Länder schickten Magier und Ritter um zu untersuchen was passiert war und einer fand in dieser Eiswüste eine Frau, eingefroren in einem großen Eiskristall. Er wollte sie retten und zerbrach das Eis, doch sie zerbrach mit diesem. Das einzige was übrig bleib war ein einzelnes Juwel. Er brachte es Richtung der Heimat, doch auch bei ihm begann es nach einem Tag und einer Stunde alles einzufrieren. Niemand weiß, wer es letztendlich war, doch es heißt die Träne der Wanderin sei hoch in den Norden gebracht worden, dort wo es immer Kalt ist uns sie nicht weiter stört.

Möglichkeit:

Ein verrückter Nekromant bedroht eine Handelsstadt im Süden damit, ihr den ewigen Winter zu bringen. Der Stadtrat hat von diesem Märchen gehört und sucht tapfere Abenteurer, die im norden nach der Träne suchen um sie mittels eines Rituals, dass vor kurzem in einer Akademie der Magier entdeckt wurde unschädlich zu machen.

Kategorie: Im Ewigen Eis

Robin Hormel

# Gefangen im Eismeer!

**Ein Abenteuer für das Pathfinder Rollenspiel System für eine Gruppe von 4 Spielern um Level 8.**

Der Magier Migras Serald unternimmt eine Expedition in den hohen Norden. Dazu hat er das Schiff *Seedrache* samt Kapitän Eron und Mannschaft gemietet. Zudem hat er für besondere Vorkommnisse einzelne Helden angeheuert - die Spieler-Charaktere. Doch Migras Serald schwiegt sich beharrlich aus über das Ziel der Expedition. Die meiste Zeit ist er in seiner Kammer und gelegentlich verlässt er sie um Kurskorrekturen anzusagen.

Die Reise verläuft ohne Zwischenfälle. Das Polarmeer ist nach vier Wochen auf See erreicht. Am Horizont erhebt sich das gewaltige Eisschild. Riesige Eisberge kreuzen den Pfad des Schiffs. Es geht kaum Wind und die Sonne ist nur für wenige Momente am Tag am Horizont zu erahnen. Die Stimmung auf dem Schiff ist ruhig; die Seemänner und ihr Kapitän kennen das Polarmeer und können mit den Gegebenheiten umgehen.

## Der Untergang

Es ist eine ruhige Nacht. Es geht kein Wind. Für anstehende Untersuchungen hat der *Seedrache* an einem Eisberg festgemacht. Ein Teil der Crew bereitet sich auf den Gang auf den Eisberg vor, der Rest schläft. Doch plötzlich ist ein dumpfes Grummeln zu hören und kurz darauf brechen Eisbrocken aus dem Eisberg. Einige treffen auch das Schiff und reißen große Löcher in den Rumpf - der *Seedrache* beginnt zu sinken.

Die Charaktere können auf den Eisberg fliehen (Athletik, SG 6) doch vielmehr als die Kleidung am Leib könne sie nicht mitnehmen (der SG steigt um 2 für jedes zusätzliche Stück). Misslingt einem Charakter die Probe wird er ins eiskalte Wasser geworfen (6W6 Kälteschaden). Er wird darauf hin eingesammelt von einem Beiboot.

Nachdem das Schiff gesunken ist sammeln sich alle Überlebenden an einer flachen Stelle auf dem Eisberg. Es haben überlebt Migras Serald, 20 Seemänner und die Charaktere. Ohne ihren Kapitän fällt es den Seemännern schwer Ordnung zu bewahren. Einige sind erzürnt und würden den Magier gerne aufhängen. Eine kleine Gruppe an Seemännern will mit den verbleibenden Vorräten und einem Beiboot aufbrechen um das Polarmeer zu überqueren - eine Selbstmord-Mission. Der Rest erwartet eine Lösung von dem Magier und den Charakteren. Es erfordert diplomatisches Feingefühl um zu verhindern, dass die Situation eskaliert (Diplomatie, SG 18). Der Magier konnte zwar sein Zauberbuch retten, aber ihm fällt spontan auch keine Lösung ein.

## Der Berg bricht!

Gerade ist Ruhe eingekehrt (oder eben nicht) in dem Lager der Überlebenden, als es erneut zu Dröhnen beginnt. Wieder gerät der gesamte Eisberg in Bewegung, Eisklumpen fliegen durch die Luft. (Reflex, SG 14 um nicht zu stürzen) Aus einem Loch im Krater schießen plötzlich drei Eis-Tentakeln hervor, die nach den Überlebenden schlagen. Die Seemänner die rechtzeitig fortkommen springen in die letzten Beiboote und schieben sie ins aufgewühlte Meer. Migras Serald brüllt aufgeregt: "Das ist es! Erschlagt es!" Er beginnt Schutzzauber auf sich zu wirken - erst in 5 Runden wird er die Charaktere mit weiteren Schutzzaubern unterstützen (*Heldenmut, Hast, Energien widerstehen (Kälte)*).

**Tentakel**, Eiskonstrukt, CR5, 1600 EP
TP 53, RC 15 (Berührung 7, falscher Fuß 15)
Ref +0, Wil +2, Zäh +2, Ini -2
Immun Konstrukt, Eis, Kälte; Empfindlich Feuer
SR 5/Adamant
GAB +6, KMB +10, KMV 18, Reichweite 9m
Hieb: +9 (1W6+3 plus 1W6 Kälte)
Talente: Kälte (jede Berührung verursacht 1W6 Kälte-Schaden), Eis-Zerstörung (bei 0TP zerspringt die Tentakel, 3W6 Stich + 2W6 Kälte, Reflex SG 13 halbiert), Magie-Immun (Kälte heilt, Elektrizität verlangsamt)

Nachdem die Tentakeln besiegt sind weißt Migras Serald in das Loch und verlangt, dass dort das Herz dieses Konstrukts gehoben werden soll. Über scharfkantiges Eis kann man herabsteigen (Klettern, SG 7). Doch am Boden des Lochs wartet noch ein letzter Rest der Konstruktion.

**Kern**, Eiskonstrukt, CR8, 4800 EP
TP 109, RC 12 (Berührung 4, falscher Fuß 12)
Ref -3, Wil +3, Zäh +3, Ini -5
GAB +10, KMB +16, KMV 22, Reichweite 1,5m
Biss: +14 (1W10+4 plus 1W6 Kälte)
Talente, Immun, Schwäche, SR wie Tentakel

## Epilog

Mit dem letzten Schlag zerfällt der Kern und gibt eine metallische Maschine frei. Migras Serald kommt näher und beginnt zu erklären:

Wir sind hierher gekommen um dieses Artefakt zu finden. Ich wusste, dass es irgendwo im Eis versteckt ist und wohl beschützt wird von einer solchen Konstruktion. Das wir es auf so verheerende Art finden habe ich aber nicht erwartet. Aber das soll kein Schaden mehr sein, vielmehr ist dieses Artefakt nicht nur unser Ziel sondern auch unser Heimweg.

Er geht zur Maschine und beginnt sie zu bedienen. Es dauert etwas, bis er alles im Griff hat. Dann aber verformt sich das verbleibende Eis des Eisbergs und bildet langsam den Rumpf eines eisigen Bootes. Als es fertig geformt ist betätigt Migras Serald einen weiteren Teil der Maschine und ein heftiger Wind kommt auf, der das eisige Schiff bewegt. Die Rückreise ist zwar nicht besonders angenehm, geht aber dank konstantem Wind von hinten schnell vorbei. Im sicheren Hafen erhalten alle Charaktere ihre Belohnung und die verbleibenden Seemänner eine Anstellung bei Migras Serold.

**Was kann die Eis-Maschine?** Das Artefakt ist eine potente magische Maschine, die es jedem Magier erlaubt Eisgolems herzustellen und diese zu kontrollieren.

- *Energie wiederstehen (Kälte) & Kalte Hand* jederzeit
- 2x täglich: *Eissturm, Kältekegel, Eis formen*

Der Anwender kann Eisgolems fertigen auch wenn er nicht das Talent *Konstrukt herstellen* besitzt. Anstatt den Golem mühsam selber zu bauen kann er jederzeit schnell mit *Eis formen* die gewünschte Figur erstellen (die Handwerksprobe muss trotzdem abgelegt werden, Gold-Kosten werden halbiert, EP-Kosten unverändert).

Autor: Christian Beck

ThoStbrot

# Die Legende des Nimmersees

„Spiegelglattes Eis soweit das Auge reicht. Als mein Blick über die wunderbare Winterlandschaft des Nimmersees schweift bin ich wieder einmal fasziniert wie idyllisch all das wirkt. Die Kinder aus Nimheim, unter anderem auch meine kleine Tochter, spielen fangen auf dem zugefrorenem See. Es ist wieder wie damals, als Laon und ich hier gespielt haben. So viel Zeit ist seitdem vergangen, meine Tochter ist mittlerweile genauso alt wie ich damals, süße neun. Oh es beginnt zu schneien. Der Anblick des Sees betrübt mich, auch nach all den Jahren. Immerhin schaffe ich es mittlerweile hierher zu kommen ohne Ohnmächtig zu werden. Langsam versinkt die Sonne hinter den Bergen der Schattenwand. Als ich meinen Blick in Richtung Nimheim wende sehe ich wie nach und nach die Straßenlaternen und die Lichter in den Häusern entfacht werden. Das Anwesen von Sir Longfield erhebt sich über die Stadt. Von meinem Platz am Ufer wirkt die Szene besonders eindrucksvoll im Abendlicht. Ich schaue wieder zurück zu meiner Tochter Lea. Zurück zum See.

Bis heute weiß niemand was genau damals geschehen ist. Man hat mich einfach hier am Ufer gefunden, halb erfroren. Ich hatte damals und habe auch heute, nicht die leiseste Ahnung was passiert ist. Laon und ich haben am See gespielt, nur er und ich. Die anderen waren längst nachhause gegangen. Nur wir waren übrig. Der Schnee lag dicht auf dem zugefrorenen See und weit und breit war niemand zu sehen. Wir hatten uns beide eine kleine Wand gebaut und beschossen uns abwechseln mit Schneebällen, unbekümmert wie Kinder eben sind. Als die Sonne langsam unterging, entdeckte Laon ein Leuchten in der Mitte des Sees. Unsere Abenteuerlust war geweckt. Je näher wir dem Leuchten kamen desto kälter wurde es. Ich versuchte mehrmals Laon dazu zu bewegen umzukehren, aber er ließ sich nicht umstimmen. Wären wir damals einfach nachhause gegangen, wäre das vielleicht nie passiert. Die Mitte des Sees war weitgehend frei von Schnee und in das Eis war eine Art Oktagon mit uns unbekannten Symbolen eingeritzt. In dem Moment als Laon das Oktagon betritt hört meine Erinnerung auf. Das Nächste woran ich mich erinnere ist, wie mich meine und Laons Eltern am Ufer aufwecken und nachhause bringen.

Man hat mehrere Tage und Wochen lang nach ihm gesucht. Als ich den Stadtwachen von dem Oktagon erzählt habe, haben sie auch sofort Amtsmagier zu Hilfe gerufen. Nichts! Sie haben Nichts gefunden. Keinen Beweis für seinen Tod, keinen für sein Überleben, keine Spur von dem Oktagon im Eis und auch keine Beweise für irgendeinen magischen Firlefanz. Bis heute keine Spur von ihm.

Ich schrecke aus meinen Erinnerungen hoch, als ein ohrenbetäubendes Knacken die Luft erfüllt. Das Eis Bricht! Mein Blick heftet sich sofort auf Lea. Sie rennt mit panischem Blick und unter lauten Hilfeschreien in meine Richtung. Ich schrecke auf und springe vom Steg direkt auf das Eis. Ein lautes Knacken. Das Eis trägt mich nicht, nicht einmal hier, fast direkt am Ufer. Wie kann das sein? Der See ist das ganze Jahr lang gefroren. Das ist Unmöglich! Ich rette mich schnell an Land. Wo ist Lea? Ich entdecke nur noch einen Kopf der zwischen den Eisschollen hervorschaut. Was soll ich nur tun? Sie ist viel zu weit draußen, bis Hilfe kommt ist sie längst erfroren.

Plötzlich sehe ich etwas, dass ich nie für möglich gehalten hätte. Da ist es wieder. Das Leuchten ist wieder da! Der ganze See beginnt zu leuchten. Das Eis schmilzt innerhalb von Sekunden. Ich springe ohne nachzudenken ins Wasser, schwimme zu Lea und ziehe sie an Land. Erst jetzt habe ich Augen für die anderen Kinder. Die Meisten schwimmen entweder selbst in Richtung Ufer oder werden von ihren Eltern gerettet. Nur ein Junge treibt noch mitten im See. Ich hänge Lea meine Jacke um und stürze mich wieder ins Wasser. Der Junge scheint bewusstlos zu sein, er treibt vollkommen regungslos im Wasser. Ich versuche ihn so schnell wie möglich aus dem Wasser zu ziehen. In dem Moment als er den Boden berührt schlägt er die Augen auf. Sein Gesicht kommt mir seltsam bekannt vor. Das kann nicht sein! Vor mir am Ufer liegt Laon! Er sieht immer noch aus wie früher, zumindest fast, sein Körper ist über und über bedeckt mit Runen.“ – Auszug aus dem Buch „Die Legende des Nimmersees“

## Wilde Jagd in kalten Landen

In der Magiergilde des Weißen Steins in Thame sind Artefakte und Zaubermittel aus dem Laboratorium verschwunden. Da Gildenmitglieder in den Vorfall verwickelt sein könnten, beauftragt das Gildenoberhaupt **Arlena NiConuilh** die Abenteurer mit Nachforschungen (**50 GS** pro Abenteurer).

Die verschwundenen Dinge haben weder besonderen Zusammenhang, noch besonderen Wert (*Zauberkunde, Thaumalogie, Geschäftssinn*). Durch Befragungen erfahren die Abenteurer, dass die Gegenstände verschwunden sind, als der alte Ruppred über die Labor-Experimente gewacht hat (*Beredsamkeit, Gassenwissen, Verhören*). In Ruppreds Kammer findet sich unterm Bett ein vermisster **Heiltrank** (1W6LP&AP) als Beweismittel (*Schlösser öffnen, Spurensuche, Wahrnehmung*).

Die Charaktere finden **Ruppred** (60 Jahre, dick, rote Robe, weiße Kopf- und Barthaare, tiefe Stimme) im Labor, wo er gerade wieder Gegenstände in seinen Sack packt und bei Anblick der Charaktere samt Sack flüchtet. Nach kurzer Verfolgungsjagd durchs Laboratorium (*Geländelauf, Akrobatik, Balancieren*) sichert Ruppred seine Flucht durch eine **Rauchperle**. Blind flüchtend läuft Ruppred im nächsten Raum in ein missglücktes Sphärenexperiment und wird so auf die Welt Talvilinna versetzt.

Arlena bietet jedem Abenteurer weitere **150 GS**, wenn sie Ruppred und die Artefakte aus der fremden Welt zurückbringen. Wegen der extrem niedrigen Temperaturen in Talvilinna erhält jeder Charakter hierfür einen tranig schmeckenden Trank, der 6 Stunden wie *Kälteschutz* wirkt und vor dem sonst sicheren Kältetod schützt (Ruppred beherrscht *Kälteschutz* als Zauber). Die Abenteurer können in der Bibliothek der Gilde weitere Informationen über Talvilinna herausfinden (*Landeskunde*).

**Talvilinna**
Auf Talvilinna (Winterburg) leben die Isingar (Eiskinder) unter der gerechten Herrschaft der Schneekönigin und deren 66 Eisteufel. Die Isingar gleichen spärlich bekleideten Elfen mit Haut aus Eis (wie **KR**). Sie lieben Musik, Tanz und Spiel. Durch den Segen der feenartigen Göttin der Schneeflocken wachsen Pflanzen auf Talvilinna trotz des ewigen Winters. Die tief verschneite Landschaft von Talvilinna ist durch dunkle Nadelwälder, zerklüftete Eisgebirge, baumlose Hügellandschaften, kleine Dörfer erbaut aus Eisblöcken und das alles überragende Eisschloss der Schneekönigin geprägt.

Das Sphärenexperiment wirkt beim Betreten wie ein *Weltentor*, sodass die Abenteurer aus einer regenbogenfarbenen **Lichtsäule** auf eine verschneite und sonnenbeschienene Ebene auf Talvilinna gelangen. Vom Ort der Lichtsäule führt eine frische Spur im Schnee zu einem nahe gelegenen verlassenen Dorf (*Spurensuche, Wahrnehmung*).

Als die Abenteurer den verlassenen **Dorfplatz** betreten, werden sie von den Dorfbewohnern umzingelt, welche sich zuvor versteckt hatten. Die Isingar sind mit Eisspeeren bewaffnet und bedeuten den Abenteurern, ihre Waffen abzulegen, sie scheinen misstrauisch, aber nicht feindlich gesinnt zu sein (*Anführen, Menschenkenntnis*). Anschließend wirkt der junge Ising Pibonwyen (sprich: Pibonujen) den Zauberspruch *Zauberzunge* und vermittelt.

Ruppred ist durch das Dorf gekommen und hat mit seinen Feuerzaubern für Aufruhr gesorgt, sodass die vier Rentiere des Dorfes geflohen sind. Nachdem die Abenteurer ihre gute Gesinnung durch das Anlocken und Einfangen der Tiere bewiesen haben (*Tierkunde, Pflanzenkunde, Überleben: Gebirge, Tarnen, Schleichen, Geländelauf, Laufen, Spurensuche*), erzählt Pibonwyen, dass Ruppred sich den **Räubern der Schneesturmbande** angeschlossen hat und dass er den Abenteurern den Weg zum Räuberlager in den Gletscherbergen zeigen kann.

Da die Abenteurer, anders als die Isingar im Schnee einsinken, schlägt Pibonwyen vor, intelligente große **Schneewölfe** als Reittiere zu nehmen und führt die Abenteurer durch den Wald zum Rudel der pferdegroßen Wölfe. Die Wölfe erklären sich nur dann bereit zu helfen, wenn jeder Abenteurer sie beeindruckt hat. Dies ist z.B. durch einen gemeinsamen Wettlauf (*Geländelauf, Laufen, Klettern, Akrobatik*), einem Zweikampf bis zum ersten Blut (Spieldaten wie Tiger), durch gute Unterhaltung (*Gaukeln, Musizieren*) oder indem sich der Abenteurer der Behandlung eines verletzten Wolfes annimmt (*Heilkunde, Erste Hilfe, Pflanzenkunde*) möglich. Wenn nicht alle Abenteurer erfolgreich sind, können die Wölfe trotzdem zur Mithilfe überredet werden (*Beredsamkeit, Tierkunde*).

Auf den Wölfen reitend (*Reiten*), gelangen die Abenteurer in einer wilden Jagd durch den Wald über die Hügellandschaft zum **Lager der Schneesturmbande**, bestehend aus vier Eishütten unter einem Felsüberhang im Gebirge (*Klettern, Balancieren*), umgeben von einer Schneemauer mit zwei bewachten Eingängen. Zur Bande gehören 12 Isingar (Spieldaten wie Mensch Grad 1, 14 LP, 7 AP, Eisschwert+7 (1W6+1)) und ein Anführer (Spieldaten wie Mensch Grad 3, 16 LP, 24 AP, Eisaxt+9 (1W6+4)). Verhandlungen sind nicht möglich.

Ruppred wurde von den Räubern ausgetrickst, zwischenzeitlich gefesselt und mit dem Sack in eine der Hütten gebracht. Nach seiner Befreiung erklärt er, dass er die gestohlenen Gegenstände verkaufen und mit dem Geld den Straßenkindern in Thame zum **Belthan-Fest** Geschenke kaufen wollte.

Als Strafe muss Ruppred für den restlichen Winter die Türwache der Gilde übernehmen und mit Feuerzaubern für schneefreie Treppen in Thame sorgen.

Für das Abenteuer erhält jeder Charakter 50 EP.




# Im Wilden Westen



Beitrag zum 5. Winter-One-Page-Contest 2015
Kategorie: Im Wilden Westen




EIN 1-SEITEN ABENTEUER Nº6

# HALBMOND ÜBER NEW ORLEANS

## EIN OLD SLAYERHAND-ABENTEUER VON WAYLANDER FÜR DIE STUFEN 5-8

## HINTERGRUND

**New Orleans 1881**

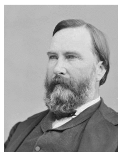
Marshal James Longstreet, der vor kurzem von seinem Botschaftsposten in Konstantinopel zurückgekehrt ist, hat von seiner Reise als „Souvenir" den **Helm des Saladin** mitgebracht. Dieser wurde kurz darauf aus seinem Haus gestohlen. Einen Deputy Marshals, den Longstreet mit der Aufklärung des Diebstahls beauftragt hatte, fand man tot mit einem orientalischen Dolch in der Brust. Außerdem ereignen sich in New Orleans in letzter Zeit seltsame Zwischenfälle, welche die Bevölkerung beunruhigen. Marshal Longstreet beauftragt deshalb die SC, unauffällig Nachforschungen anzustellen.

## DER HELM DES SALADIN

Bei dem Helm handelt es sich wirklich um den Besitz des großen Eroberers aus dem 12 Jahrhundert. Der Träger kann mit dem Helm Wunder wirken (FLUCH, GEHORCHE, PFEIL DER RACHE, SCHATTEN, SCHWEIG, TRUGBILD, VERWIRREN). Der Helm besitzt 20 Manapunkte, die sich normal regenerieren. Er war eine Reliquie in einen Derwisch-Kloster in Konstantinopel, bis er dort entwendet wurde.

## DIE AKTEURE

### JAMES LONGSTREET

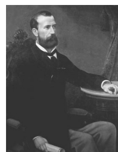


Longstreet diente im Sezessionskrieg als Divisionskommandeur unter General Lee. Nach dem Krieg trat Longstreet den Republikanern bei und unterstütze den Wahlkampf von Ulysees S. Grant, was von vielen als ein Verrat am Süden angesehen wurde. Nach Longstreets Rückkehr als Botschafter im Osmanischen Reich, ernannte ihn Präsident Garfield zum U.S. Marshal.

### P.T.G. BEAUREGARD

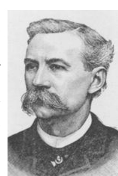
Während des Krieges hatte P.T.G. Beauregard (**Werte: wie Kavallerieoffizier [Berüchtigt], OS S.144**) , den man aufgrund seiner kleinen Statur „Napoleon in Grau" nannte, den Rang eines Brigadegenerals inne. Nach der Niederlage des Südens, gründete er die geheime „Loge der goldenen Lilie" (Erkennungszeichen: goldene Anstecknadel), deren Ziel es ist, den Ruhm des Südens wiederherzustellen. Die Logenmitglieder (**Werte: wie Stadtbürger, OS S. 147**) zeichnen sich durch antirepublikanischen Haltung und Hass auf den Nordens aus. Beauregard ist in Besitz des Helmes des Saladins gekommen, mit dessen Hilfe er die Öffentlichkeit in Chaos stürzen und den unliebsamen Gouverneur Wilz beseitigen will.

### GOUVERNEUR LOUIS A. WILTZ



Louis A. Wiltz war früher Vizegouverneur und Mitglied der „Loge der goldenen Lilie". Gemeinsam mit Finanzminister Burke ließ er große Summen der staatlichen Lotteriegesellschaft in die Kasse der Loge fließen. Nachdem Wiltz jedoch selbst zum Gouverneur gewählt wurde, löste es sich von der Loge und begann, in die eigene Tasche zu wirtschaften.

### EDWARD A. BURKE



Edward A. Bruke ist Finanzminister von Louisiana und besitzt damit auch die Aufsicht über die staatliche Lousiana Lotterie. Er ist Logenmitglied und enger Vertrauter Beauregards. Seit Gouverneur Wiltz der Loge den Rücken gekehrt hat, steht Burke stark unter Druck. Wiltz lässt ihn Lotteriegelder für seine persönliche Tasche abzweigen und droht ihm gleichzeitig, ihn seines Amtes zu entheben. Burke hat den Helm des Saladin beim Hehler Tierney Feld erworben und an Beauregard übergeben.

### GEORGE DANTON

Der in die Jahre gekommene Danton ist Vorsitzender, der inzwischen an Bedeutung verlorenen, Know Nothing Partei. In den 50er Jahren war er stark an den Unruhen, die von der antikatholischen und einwandererfeindlichen Bewegung ausgingen, beteiligt. Inzwischen ist er jedoch ruhiger geworden und trifft sich nur noch mit alten Parteifreunden zum debattieren. Danton besitzt aber immer noch gute Kontakte in politischen Kreisen.

### ALI KERIM BEI

Ali Kerim Bei ist der Anführer der **Derwische von Mevlevi** und mit dem Auftrag nach New Orleans gekommen, die Reliquie des Ordens wieder zurückzuholen. Dazu ist ihm jedes Mittel recht. Er versucht jedoch dabei großes Aufsehen zu vermeiden. Mit Kerim Bei sind 12 Derwische (**Werte: wie Indianerkundschafter III mit Wundern FLUCH u. TANZ, OS S.144**) nach New Orleans gekommen. Sie halten sich versteckt und überwachen Longstreet und folglich auch die SCs, da sie hoffen, dadurch auf die Spur des Helmes zu kommen.

### LUCIEN PAGE BADCOKE

Badcoke ist ein, den Behörden bekannter, Einbrecher und Kleinkrimineller. Er hat den Helm aus Longstreets Haus gestohlen und an den Hehler Tierny Feld weiterverkauft. Nachdem Badcoke merkt, dass man ihm nachstellt, taucht er im Stadtteil Irisch Channel unter.

### TIERNEY FELD

Tierney Feld ist ein Hehler deutsch-irischer Abstammung. Er hat den gestohlen Helm von Badcoke bekommen und an Edward A. Burke weiterverkauft. Feld hat sein „Geschäft" im Stadtteil Algiers.




## SCHAUPLÄTZE

New Orleans hat einen ganz entschieden südlichen Charakter, besonders in seinen älteren Teilen. Da gibt es schmutzige, enge Straßen mit Häusern, die mit Laubenvorbauten und Balkons versehen sind. Dorthin zieht sich dasjenige Leben zurück, welches das Licht des Tages zu scheuen hat. Da sind alle möglichen Gesichtsfarben vom krankhaften gelblichen Weiß bis zum tiefsten Negerschwarz vertreten. Leierkastenmänner, ambulante Sänger und Gitarrespieler produzieren ihre ohrenzerreißenden Leistungen. Männer schreien, Frauen kreischen; hier zerrt ein zorniger Matrose einen scheltenden Chinesen am Zopfe hinter sich her; dort balgen sich zwei Neger, von einem Kreise lachender Zuschauer umgeben. An jener Ecke prallen zwei Packträger zusammen, werfen sofort ihre Lasten ab und schlagen wütend aufeinander los. Ein dritter kommt dazu, will Frieden stiften und bekommt nun von beiden die Hiebe, welche ursprünglich nicht für ihn bestimmt waren.

*Karl May, Winnetou II*

### HAFEN (1)

Im Hafen herrscht tagsüber reges Treiben. Zwischen Schiffen, Wollballen und Fässern bewegen sich Heerscharen von Arbeitern. Nachts treibt sich im Hafen allerlei Gesindel herum.

***Mögliche Ereignisse:*** *Suche nach L.P. Badcock, Informanten, deutsche Arbeiter schikanieren farbige Kulis, Zusammenstöße mit Derwischen*

### FRENCH MARKET (2)

Auf dem French Market tummeln sich alle möglichen Völker. In das Stimmengewirr der Händler mischt sich Englisch, Französisch, Kreolisch, Chinesisch, Hindi, Irisch und Deutsch. Auch die Choctaw-Indinaer treiben hier Handel mit Gewürzen und Kunsthandwerk. Der Markt ist ein geeigneter Ort, um Auskünfte einzuholen.

***Mögliche Ereignisse:*** *Informanten aufsuchen, Nachforschungen in einem Voodoo-Laden, Beauregard testet den Helm und löst mittels TERROR eine Massenpanik aus, Zusammenstöße mit Derwischen,*

### IRISCH CHANNEL (3)

In diesem Stadtteil lebt die irische und deutsche Unterschicht und es ist nicht ungefährlich, sich durch die engen Nebenstraßen zu bewegen.

***Mögliche Ereignisse:*** *Suche nach L.P. Badcock, Leichenfunde (Beauregard testet den Helm), Brandanschläge durch Loge (hinterlassene antikatholische Parolen sollen auf die Know Nothing Partei hinweisen), Straßenbanden, aufgebrachter Mob und Lynchjustiz, Zusammenstöße mit Derwischen*

### ALGIERS (4)

Die Morgen Ferry verbindet den Stadtteil Algiers mit dem French Market. Hier hat der Hehler Tierney Feld eine Pfandleihe. Feld hat in seinem Laden ein Notizbuch versteckt, in dem er Aufzeichnungen über seine Geschäfte in codierter Form (Buchstaben um 1 im ABC verschoben) festgehält.

*M.Q.CBEDPDL → BMUJLFS IFMN → MPVJTJBMB MPUUFSJF → 300$*

***Mögliche Ereignisse:*** *Besuch von Felds Laden, Mord an Tierney Feld, bevor er den Käufer des Helms nennen kann, Zusammenstöße mit Loge*

### HOTEL ROYAL (5)

In diesem Hotel hat sich Ali Kerim Bei mit einem Diplomatenpass einquartiert. Von hier aus steuert er die Suche seiner Derwische. Unter Umständen ist Kerim Bei bereit, mit den SC zusammenzuarbeiten, wenn man ihm verspricht, dass er den Helm zurückbekommt.

***Mögliche Ereignisse:*** *Verfolgung eines Derwisches bis zum Hotel, Unterredung/Verhandlung mit Ali Kerim Bei*

### ST. LOUIS CATHEDRAL UND JACKSON SQAURE (6)

Der Jackson Square war immer schon ein wichtiger Treffpunkt und ein Ort für Zusammenkünfte. An diesem Platz befindet sich auch die Bezirkspolizeiwache, in der sich Mashal Longstreets Büro befindet.

***Mögliche Ereignisse:*** *Unterredung mit Marshal Longstreet, Demonstrationen und Unruhen, Überfall der Miliz auf das Polizeibüro, Entführung von Longstreet*

### LEE MONUMENT (7)

Auf einer hohen Marmorsäule steht eine Statue von General Lee und blickt nach Norden.

***Mögliche Ereignisse:*** *Um die Stimmung weiter aufzuheizen, erhängt die Loge nachts einen Sekretär von Gouverneur Wiltz an der Gedenksäule (Bei Untersuchung des Tatorts kann eine goldene Anstecknadel gefunden werden)*

### GOUVERNEURSGEBÄUDE (8)

Nach dem Sezessionskrieg siedelte die Gouverneursverwaltung von Baton Rouge nach New Orleans In dem Gebäude halten sich tagsüber Gouverneur Wiltz und Finanzminister Burke auf.

***Mögliche Ereignisse:*** *Unterredung mit Finanzminister Burke, Zusammentreffen mit Logenmitgliedern, Anschlag auf Gouverneur Wiltz*

### SALON VON MADAME VIOLETTA (9)

Das Vergnügungsetablissement auf der Bourbon Street wird von der Kreolin Violetta Lapointe geführt. Es ist ein beliebter Treffpunkt für Gentlemen aus der Politik. Unter andrem auch von George Danton und seinen Parteigenossen.

***Mögliche Ereignisse:*** *Nachforschung im politischen Milieu, Treffen mit Know Nothings, Zusammenstöße mit Logenmitgliedern*

### WOHNHAUS VON P.G.T. BEAUREGARD (10)

Beauregard hält in seinem Haus geheime Logenzusammenkünfte ab. In einem geheimen Logentempel bewahrt er auch den Helm des Saladin auf. Bearegard hat einen hünenhaften schwarzen Diener Maurice (**Werte: Rowdy [Legendär] ,OS S.146**)

***Mögliche Ereignisse:*** *Suche nach dem Helm, Zusammenstöße mit Logenmitgliedern*

## FINALE

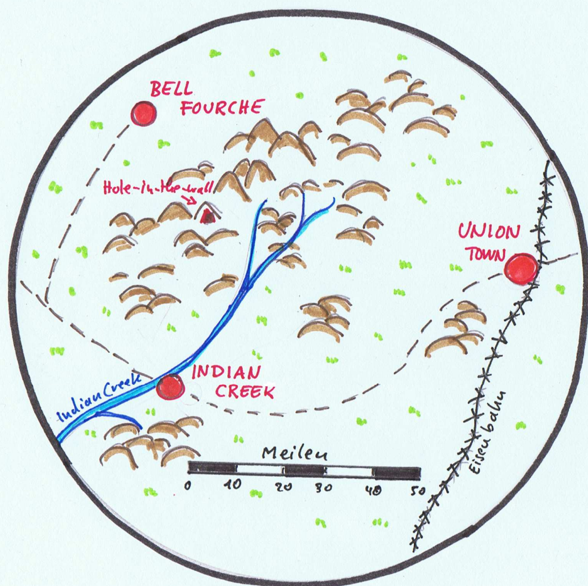
Wenn die SC Beauregard nicht vorher stoppen, wird er, nachdem sich die Situation immer weiter zugespitzt hat, versuchen, Gouverneur Wiltz zu töten. Der Anschlag soll während einer Premiere im **Opernhaus (11)** stattfinden. Beauregard hat sich eine Zuschauerloge nahe der von Wiltz besorgt und will mittels BEFEHL den Gouverneur durch einen Begleiter von Balkon stürzen lassen. Den Helm verbirg er in einer Zylinderschachtel. Nachdem Longstreet Sorge um die Sicherheit des Gouverneurs hat, wird er dafür sorgen, dass die SCs auch bei der Aufführung als zusätzliche Sicherheitsmaßnahme zugegen sein werden.

Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Helm des Saladin sichergestellt: 15 EP, Helm an Kerim Bei übergeben: 20 EP, Gouverneur Wiltz beschützt: 15 EP; Für das Abenteuer 60 EP

# Die Gefangennahme des Outlaws Josey Wales




Ein *Savage Worlds*-Western-Abenteuer für 2 bis 4 Anfänger-Charaktere (von Thorsten Gresser)




**Josey Wales**, Mitglied der **Hole-in-the-Wall-Bande** gerät bei einer Zechtour in **Indian Creek** in Streit mit einem Goldgräber, den er mit seinem Bowie-Messer schwer verletzt. Er wird daraufhin von anderen Goldgräbern niedergeschlagen und zum **Town Marshall William Brown** gebracht, noch bevor seine Kumpane ihn heraushauen können. Der Marshall erkennt Wales las gesuchten und gefährlichen Mörder und Pferdedieb, auf den ein Kopfgeld von $ 300 ausgesetzt ist. Da der Marshall aber nicht mehr der Jüngste ist und sich zudem um die Sicherheit der Stadt sorgt, bittet er unsere Helden, den Gefangenentransport zur **Kreisstadt Uniontown** zu übernehmen. Ihnen winken 2/3 des Kopfgeldes. Zudem gibt er ihnen ein Schreiben an den **Sheriff Ned Parker** mit, das sie als seine Vertreter legitimiert. Nach der Übergabe sollen sie wieder zurück kommen und ihm seinen Anteil mitbringen.
Bei ganz Widerspenstigen gibt es auch noch ein „Reisegeld" von $ 5 pro Person und/ oder „einen Gut", wenn die SC in Zukunft Ärger in der Stadt haben sollten
In der Zwischenzeit ist einer von Joseys Kumpanen im gestreckten Galopp zurück nach **Hole-in-the-Wall** geritten (30 Meilen durch unwegsames Gelände – zwei Tage hin und zurück), um dessen **Bruder und Anführer der Bande, John Wales**, von dem Vorfall zu informieren. Die anderen (Anzahl wie SC) plus der **Hitzkopf Tom Banks** beobachten derweil heimlich das Büro des Marshalls in der Absicht, Josey zu befreien (*Wahrnehmen*-Wurf).
Wenn die SC direkt am nächsten Morgen nach Uniontown aufbrechen, haben sie zwei Tage Vorsprung vor der Hole-in-the-Wall-Bande.

1) **Der Ritt nach Uniontown** ist weitgehend ereignislos. Sollten die SC ausdrücklich drauf achten, so können sie hinter sich eine Staubwolke ausmachen (wenn nicht, dann mit Steigerung) – **Joseys Freunde um Tom Banks sind ihnen auf den Fersen!** – Deren **Plan** ist es entweder, die SC **in den frühen Morgenstunden zu überfallen** und Josey zu befreien (*Wahrnehmung gegen Heimlichkeit +2*) oder – falls sie entdeckt werden, die SC zu überholen und **am zweiten Tag einen Hinterhalt** zu **legen**. Sie werden alles vermeiden, was Josey gefährden könnte (John Wales ist sehr nachtragend, was seinen kleinen Bruder angeht). Sie kämpfen nicht bis zum Tode und geben vor Uniontown die Verfolgung auf (Sheriff Parker hat vier fähige Deputies und schießt schnell und gut) und werden im Falle einer Niederlage zurück nach Indian Creek reiten, um John Wales zu verständigen. Sie können die SC den geheimen Eingang zum Hole-in-the-Wall zeigen und auch über John Wales (miesen) Charakter aufklären.
2) **Am dritten Tag nach der Verhaftung** reitet **John Wales mit seiner Bande** nach Indian Creek hinein, fordert den Town Marshall zur Herausgabe seines Bruders auf und ist mit der Antwort höchst unzufrieden. In seinem Ärger **schießt** er **den Marshall zusammen** (er überlebt knapp) und **entführt** dessen **Enkelin Cathlin** (16 J.) **nach Hole-in-the-Wall** mit der Weisung an die Bevölkerung, dass man ihm schleunigst seinen Bruder bringen solle. **Übergabeort** soll **bei der Mündung des Whitewater-Flusses in den Indian Creek** sein (ca. 20 Meilen nördlich von Indian Creek). Andernfalls werde die Kleine sterben und er es alle büßen lassen!
3) **Die Zeit wird knapp** - je nachdem, wie und ob die Überstellung von Josey in Uniontown funktioniert hat und wie lange die Charaktere in der Kreisstadt zubringen (bei all den Geschäften, Saloons und Bordellen dort).
   a. **Josey wurde schon von Banks & Co befreit**: Nun müssen sie Cathlin raushauen, ohne auch nur ein „Tauschmittel" zu haben.
   b. **Josey wurde dem Sheriff übergeben:** Der Sheriff gibt Josey nur heraus, wenn man ihn *mit einer Steigerung überredet*. Er ist aber bei einem einfachen *Überredenwurf* bereit, den SC zwei seiner Deputies zu überlassen (Erfahrene Verbündete (GER, S. 202), mit Revolvern und Winchestern).
   c. **Josey wurde bei dem Befreiungsversuch getötet:** Sattelt schnelle Pferde, Amigos! Die Hole-in-the-Wall-Bande ist hinter euch her!
   d. **Zurück in Indian Creek** können die Helden mit *Umhören* mit dem **Fallensteller Johnny „Halfblood"** in Kontakt kommen. Er kennt von seinen Streifzügen die Gegend um Hole-in-the-Wall sehr gut – und auch den geheimen Weg in die Schlucht. Der Weg dorthin (zwei Tage *Reiten*, dann einen Tag *Klettern*) dauert drei Tage – plus einen pro fehlgeschlagenen Wurf, minus einen pro Steigerung (min. zwei Tage).
4) **Beim Whitewater werden drei Banditen auf die Helden warten.** Einer hält ständig Ausschau. Sollte innerhalb von 10 Tagen niemand erscheinen, kehren sie nach Hole-in-the-Wall zurück. Tauchen die SC mit Josey auf, schicken reitet einer von ihnen nach Hole-in-the-Wall. Von dort wird dann John Wales mit **zwei (plus Anzahl der Spieler) Desperados** und Cathlin innerhalb von vier Stunden am Übergabeort sein. John ist ein mieses Scheusal: Sobald er seinen Bruder sicher an seiner Seite weiß, wird er die Helden erschießen und Cathlin wieder gefangen nehmen, um sie, nachdem er und sein Männer „ihren Spaß" mit ihr gehabt haben, in ein Bordell in **Bell Fourche** zu verkaufen.
5) **Hole-in-the-Wall ist eine Schlucht** mit nur einem **Zugang**, der Tag und Nacht **von zwei Outlaws bewacht** ist. Von dem Posten kann man weit ins Land sehen und man hat durch die Felsen gute Deckung. Die Seitenwände haben eine Höhe von ca. 250 m und besitzen kaum Haltemöglichkeiten (*Klettern* -2). Am End der Schlucht (ca. 400 m) steht unter einem imposanten Feldvorsprung das **Blockhaus** mit zwei Zimmern. In einem wird Cathlin gefesselt gefangen gehalten. Hinter dem Blockhaus ist eine **große Höhle**, die in einem 150 m langen **versteckten Felsgang** endet, der groß genug ist für einen Reiter zu Pferd (der geheime Weg). Dieser ist unbewacht, aber von außen schwer zu finden (*Wahrnehmung* mit Steigerung – ohne, wenn man eine Beschreibung von Johnny „Halfblood „oder einem der Banditen hat).
6) **Die Hole-in-the Wall-Bande besteht aus insgesamt 8 plus (Anzahl der Spieler x 2) Outlaws,** zuzüglich ihrem Anführer John Wales(Wildcard) und seinem Bruder Josey (Statist mit Wildcard-Würfel). Gefangen genommene Outlaws sind (lebend) zwischen $ 50-150 (2W6+3 x10) wert, für Josey bekommt man $ 300 (tot die Hälfte), für John $ 500 (tot die Hälfte).

**Spielwerte:**
**Outlaws (inkl. Josey Wales und Tom Banks:** Ges 1W6, Kon 1W8, Stär1W6, Ver 1W6, Wil 1W4; Kämpfen 1W6, Schießen 1W6 (Josey: 1W8), Werfen 1W4, Wahrnehmung 1W6, Heimlichkeit 1W4, Klettern 1W4, Reiten 1W6, Einschüchtern 1W6,
Charisma: -2, BW: 6, Parade 5, Robustheit 6; <u>Handicaps:</u> Gesucht (leicht) [schwer für Josey], Außenseiter (Gesetzloser), Analphabet; nur Josey: Loyal (zu seinem Bruder); <u>Ausrüstung:</u> Peacemaker-Revolver (PB 1, 2W6+1, 6 Schuss), Spencer Carbine (PB 2, 2W8, 7 Schuss) oder Schrotflinte (1-3W6, 2 Schuss), Messer (Stä +1W4), Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug sowie diverse Ausrüstung (Feldflache, Seil, Decke usw.), 1W6 Dollar

**John Wales (Wildcard):** Ges 1W8, Kon1W8, Stär 1W6, Ver 1W8, Wil 1W6; Kämpfen 1W6, Schießen 1W8, Werfen 1W6, Wahrnehmung 1W6, Heimlichkeit 1W6, Klettern 1W6, Reiten 1W8, Einschüchtern 1W8, Provozieren 1W6,
Charisma: -2/ -4, BW: 6, Parade 5, Robustheit 6; <u>Talente:</u> Anführer, Schnellziehen, Ausweichen, Keine Gnade; <u>Handicaps:</u> Gesucht (schwer), Außenseiter (Gesetzloser), Loyal (zu seinem Bruder), Fies, Rachsüchtig (schwer); <u>Ausrüstung:</u> Peacemaker-Revolver (PB 1, 2W6+1, 6 Schuss), Winchester ,76 (PB 2, 2W8,15 Schuss) Messer (Stä +1W4), Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug sowie diverse Ausrüstung (Feldflache, Seil, Decke usw.), 35 Dollar








EIN 1-SEITEN ABENTEUER Nº5

# MISSING IN OGDEN

## EIN OLD SLAYERHAND-ABENTEUER VON WAYLANDER FÜR DIE STUFEN 1-4

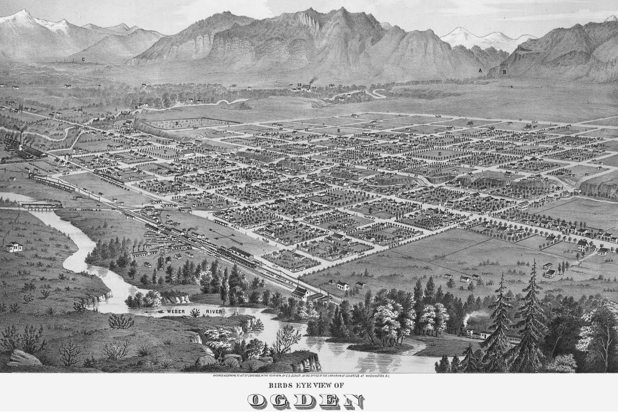
**Denver 1869**
Der alte Kriegsveteran Colonel James Braddock lehnt sich in seinem Sessel zurück, zündet sich eine Zigarre an und beginnt mit seinem Bericht:
*"Als die Mormonen 1857 ihren unabhängigen Gottesstaat Deseret ausriefen, schicke Washington Truppen nach Utah. Unter den Soldaten war auch mein Sohn, Lieutenant Chuck Braddock. Die Mormonen überfielen die Regierungstruppen immer wieder aus dem Hinterhalt und vernichteten alle Versorgungsgüter, deren sie habhaft werden konnten. Im Winter 1857 starben daraufhin viele brave Soldaten an Hunger und Kälte. Als der Krieg mit dem Einlenken der Mormonen 1858 endete, galt die Abteilung meines Sohnes als vermisst. Man vermutete, dass sie in der Nähe von Ogden in einen Hinterhalt geraten waren und getötet wurden."*
Colonel Braddock seufzt tief und fährt dann fort.
*"Vor zwei Wochen wurde ich zu einem Kranken gerufen, der im Fieber lag und mich unbedingt sprechen wollte. Kurz bevor der Mann starb, erzählte er im Delirium, dass er zu der Abteilung meines Sohnes gehört hatte. Er redete wirr von Gefangenen, schlimmer Folter und seiner Flucht.*
*Ich zahle 2000$ wenn ihr herausfindet, was mit meinem Sohn geschehen ist und ob er vielleicht noch am Leben ist.“*

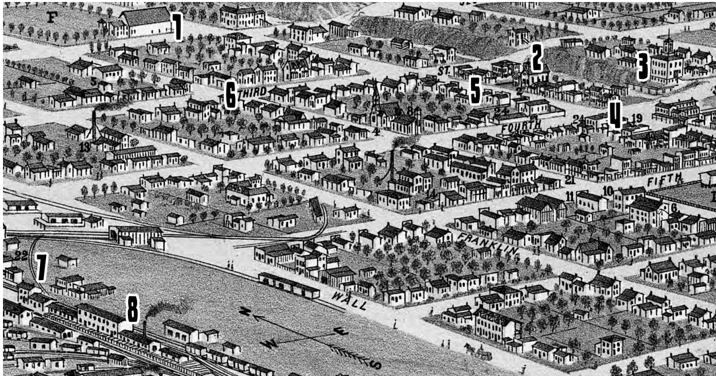
## HINTERGRUND

Während des Utah-Krieges 1857/58 kämpfte der damals siebzehnjährige Ascher Tengrove an der Seite seines Vaters und seines älteren Bruders für den unabhängigen Mormonenstaat Deseret. Als sein Vater und Bruder fielen, sann der junge Ascher nach Rache. Nachdem sein Trupp einige US-Soldaten gefangen genommen hatte, überredete er seinen Kommandanten, die Gefangenen langsam und grausam bestrafen zu dürfen.
Nachdem der Konflikt mit dem Mormonen diplomatisch beigelegt worden war, verblieben die gefangenen Soldaten in einem verborgenen Lager, da man nicht wollte, dass sie bei ihrer Rückkehr über die Folter und Marter berichteten, denen sie ausgesetzt waren.
Der junge Ascher Tengrove stieg bald zum Anführer der Geheimorganisation der Daniten (siehe OS S. 205) auf und nutze das Lager weiterhin, um unliebsame Personen verschwinden zu lassen und zu foltern.

## REISE NACH OGDEN

Die Reise ins Utah-Territorium führt von Denver zunächst nach Norden in Richtung Fort Laramie in Wyoming. Von dort kann die Union Pacific Railroad bestiegen werden, deren Bahnstrecke seit kurzem bis nach Ogden reicht.
Etwa 100 Meilen vor Ogden kommt es zu einem Überfall durch Railtroublers, welche die Bahnschienen aufgerissen haben. Die Lokomotive springt aus den Schienen und der Zug entgleist. Die SC müssen eine Probe AGI+BE ablegen, ansonsten erhalten sie durch den Aufprall PW:10 abwehrbaren Schaden. **12 Railtroublers** (Werte: OS S. 146) greifen den Zug aus der Deckung der Büsche heraus an. Im Zug befinden sich nur 5 weitere Bewaffnete (Werte: Stadtbürger, OS S.147). Wenn die Railtroublers den Widerstand brechen können, durchsuchen sie den Zug nach Lohngeldern, welche aber erst eine Woche später kommen. Daraufhin machen sich die Räuber fluchend davon.
Nachdem die Schienen provisorisch repariert wurden, setzt der Zug seine Fahrt nach Ogden fort.




## IN OGDEN

Das Städtchen Ogden hat ca. 2800 Einwohner, von denen über 60 % Mormonen sind. Durch die neu fertigstellte Zugverbindung wächst die Stadt sehr schnell. Obwohl die Polygamie seit 1862 gesetzlich verboten wurde, wird die Vielehe bei einigen hochrangigen Mitgliedern der „Kirche der Heiligen der Letzten Tage“ immer noch praktiziert, was von der Obrigkeit stillschweigend geduldet wird. Durch die starke Zuwanderung von Menschen anderer Glaubensgemeinschaften und Konfessionen kommt es immer wieder zu Konflikten in der Stadt.

### 1. MORMONEN TABERNAKEL

Das Tabernakel dient den Mormonen als Tempel und Versammlungsort. Tempelvorsteher ist **Simon Abbot** *(72 Jahre, langer weißer Bart, flüsternde heisere Stimme)*, der versucht, seine Gemeinde vor Unruhen zu bewahren. Er weiß zwar von den Daniten und einigen ihren geheimen Aktionen, kann sich aber nicht gegen Tengrove durchsetzten und fürchtet ihn.

### 2 METHODISTENKIRCHE

Die junge Methodistengemeinde wird von dem jungen eifrigen Pfarrer **Ashton Michelson** *(Ende 20, hohe Stirn, schmale Lippen, hervortretende Augen)* geführt. Dieser prangert in seinen Predigten den mormonischen Glauben als Irrweg an und versucht Richter Morris dazu zu bewegen, gegen die „sündhafte Vielweiberei“ vorzugehen. Die Daniten überlegen deshalb bereits, den unliebsamen Prediger unauffällig verschwinden zu lassen.

### 3 COURT HOUSE

Das Gericht untersteht dem, von der Regierung in Washington eingesetzten, Richter **Warwick Morris** *(Anfang 50, graue Haare, Backenbart, etwas untersetzt)*. Morris hat das Amt erst vor ein paar Monaten übernommen. Sein Vorgänger Darrell Hargrave war von einem Ausritt in die Berge nicht zurückgekehrt. Hargrave galt als strenger Paragraphenreiter, dem es ein Dorn im Auge war, dass die Mormonen ihre eigenen Glaubensregeln über das Gesetz stellen.

### 4 HUDSON'S BAY COMPANY

Die Hudson's Bay Company unterhält in Ogden eine Niederlassung für den Pelzhandel. Niederlassungsleiter **Taylor Akerman** *(Ende 30, Schulterlanges braunes Haar, Schnauzbart)* hat durch Zufall das Gefangenenlager der Daniten entdeckt und dort auch Ascher Tengrove beobachtet. Daraufhin begann er, Tengrove zu erpressen, damit dieser ihm helfen solle, die unliebsame Konkurrenz durch die Winter Fur Company auszuschalten. Tengrove stieg zunächst darauf ein und überfiel mit seinen Daniten einige der Fallensteller der Winter Fur Company und tötete sie. Tengrove plant jedoch, sobald die Zeit reif ist, sich des lästigen Mitwissers zu entledigen.

### 5 WINTER FUR CAMPANY

**Bertolt Höfler**, den man **„Tiny Bert“** nennt, *(Mitte 40, klein, großer schräg sitzender Schlapphut, der fehlende Ohrmuschel verdeckt)* betreut die Fallensteller und Pelzjäger, die in Utah für die Winter Fur Company (siehe OS S. 232) arbeiten. Dabei unterhält er gute Kontakte mit den Utah-Indianern. Momentan ist er jedoch sehr besorgt, wegen des gehäuften Verschwindens seiner Leute in der Wildnis.

### 6 HAUS VON ASCHER TENGROVE

**Ascher Tengrove** *(29 Jahre, schwarzes Haar, glattrasiert, muskulöse Gestalt, Sadist!, **Werte**: Buschheader [Anführer], OS S. 142)* wohnt hier mit seinen beiden Ehefrauen **Tabitha** (26 Jahre) und **Ilene** (17 Jahre) in einen kleinen zweistöckigen Haus. In diesem Haus finden auch die geheimen Treffen der Daniten statt. Ascher misshandelt seine beiden Frauen oft. Die ältere Tabitha hat sich mit ihren Schicksal abgefunden und sich in einen religiösen Wahn geflüchtet. Die junge Ilene leidet jedoch sehr unter ihrem brutalen und jähzornigen Mann, wird jedoch durch die fanatische Tabitha unter Kontrolle gehalten. Beide Frauen ahnen von den Dingen, in die ihr Mann verwickelt ist.

### 7 BAHNARBEITERCAMP

Neben dem Bahnhof wohnen viele Bahnarbeiter in einfachen Holzhütten. Die Arbeiter sind für den weiteren Ausbau der Bahnstrecke verantwortlich, die sich bald mit der Central Pacific vereinigen soll, um die Eisenbahn bis zur Westküste zu führen.
Chef des Bahnarbeitercamps ist der Oberingenieur **Bob White** *(38 Jahre, hoch gewachsen, blondes Haar, gepflegt, intelligent)*.
Ihm sind vor kurzen drei Arbeiter abhanden gekommen. Diese hatten kurz vor ihrem Verschwinden im betrunkenen Zustand eine Mormonenfrau belästigt. White vermutet aber, dass die Taugenichtse einfach weitergezogen sind, ohne jemanden Bescheid zu sagen. Was ihn dabei nur wundert, ist, dass den Dreien noch ein Wochenlohn zugestanden hätte.
Im Bahnarbeitercamp befindet sich auch der bekannte Privatdetektiv **Fred Walker** (siehe OS S. 222). Dieser ist auf der Suche nach der Bande Railtroublers, die sich in den Bergen von Ogden versteckt halten sollen.

### 8 OGDEN JUNCTION HOTEL

Für die meisten Besucher der Stadt bietet das günstig gelegene Ogden Junction Hotel eine angenehme und preiswerte Unterkunft. Das Hotel wird von der Witwe **Ida Laurel** *(Ende 30, dunkelblondes geflochtenes Haar zum Knoten gebunden, mollig, freundlich)* geführt. Ida lebt bereits seit sechs Jahren in Ogden und kennt viele der Bewohner.

## DIE BERGE VON OGDEN UND DER OGDEN CANYON

Im Osten der Stadt führt der Ogden Canyon ins Gebirge. Wenn die SC diese Gegend erkunden, kommt es alle 4 Stunden bei PW:6 zu einer Zufallsbegegnung (Zufallstabelle: OS S. 239).
In den Berge von Ogden leben die **Cumumba-Utahs** unter ihrem Häuptling **„ Schneller Pfeil“.** Die Uthas kennen selbstverständlich die Lage des Gefangenenlagers. „Schneller Pfeil“ hat jedoch mit Tengrove ein Abkommen geschlossen, dass die Uthas Fremde vom Lager fernhalten und dafür von den Daniten regelmäßig Lebensmittel, Decken und Werkzeuge bekommen. „Schneller Pfeil“ ist zur Zeit aber sehr ungehalten, da die letzte versprochene Lieferung bisher ausblieb.
In den Bergen halten sich auch **12 Railtroublers** (Werte: OS S. 146) versteckt und warten auf eine günstige Gelegenheit, Züge zu überfallen.

## DAS GEFANGENENLAGER

Das Lager liegt versteckt in einem Wäldchen nahe an einem kleinen Flusslauf. Die fünf einfachen Holzhütten sind von einem Palisadenzaum umgeben. Im Lager halten sich ständig **6 Daniten** (Werte wie KuKluxer OS S. 144) auf. Von den ehemals 15 gefangenen US-Soldaten sind nur noch drei am Leben, darunter Lieutenant Braddock. Außerdem befinden sich auch die drei Bahnarbeiter und Richter Hargrave im Lager.
Jede Woche werden heimlich mit Packpferden Lebensmittel von Ogden ins Lager gebracht. Die Gefangenen befinden sich in einem erbärmlichen Zustand und werden regelmäßig misshandelt. Vor allen Ascher Tengrove macht es Spaß, seine Opfer grausam zu foltern.

Pro Kampf (besiegte EP/SC)EP; Gefangene befreit 20EP; Railtroublers unschädlich gemacht 15 EP; Chuck Braddock zu seinem Vater gebracht 15 EP; Für das Abenteuer 60 EP

# Schneller als sein Schatten

*Ein Beitrag zur OPC-Kategorie „Im Wilden Westen“*
*von André „Seanchui“ Frenzer*
*Ein cthuloider Kurzschocker für Cthulhu Wild-West, inspiriert durch den Trailer zu „The H8teful Eight“*

*In einer Hütte im schneebedeckten Wyoming kommt es zum blutigen Aufeinandertreffen zweier verfeindeter Kultisten. Die Charaktere, zufällig hier gestrandet, geraten genau zwischen die Fronten. Doch auch jeder von ihnen verfolgt seine ganz eigene Agenda. Werden sie es schaffen, die Nacht zu überleben?*

## Zum Geleit

Dieses kurze Szenario wurde für Cthulhu Wildwest verfasst. Es ist für drei vorgefertigte Charaktere gedacht. Zur Vorbereitung sollte jeder Spieler die Hintergrundinformationen eines der vorgefertigten Charaktere erhalten. Wichtig ist, dass einem Charakter nach der Herausforderung zum Duell durch den Revolverhelden Walter „schneller als sein Schatten“ Ward exakt dreißig Minuten zur Verfügung steht, um ein Mittel gegen den Yog-Sothoth-Kultisten zu finden – der Zeitdruck sollte auch am Spieltisch durch eine Uhr visualisiert werden.

## Hintergrund

Walter „schneller als sein Schatten“ Ward ist einer der vielen, berüchtigten Revolverhelden, die den Wilden Westen unsicher machen. Anders als bei vielen seiner Berufskollegen beruht sein Spitzname allerdings auf wahren Begebenheiten: Ward ist ein Yog-Sothoth-Kultist. Er erhielt von seinem Gott die Fähigkeit, die Zeit wenige Sekundenbruchteile zu manipulieren, was ihm stets den nötigen Vorsprung gab, um als Sieger aus seinen Duellen hervorzugehen. Im Gegenzug labt sich sein Gott Yog-Sothoth an den schwindenden Lebensenergien Wards Gegner.

Walters lange Glückssträhne und sein krimineller Lebenswandel haben ihm im Laufe der letzten Jahre viele Feinde eingebracht. Neben Kopfgeldjägern, Pinkerton-Detektiven und Gesetzeshütern hat sich auch der Shoshonen-Schamane Kotori an seine Fersen geheftet, um den Tod seines Sohnes durch den Revolver Walter Wards zu rächen. Kotori wiederum ist ein Ithaqua-Paktierer und gewillt, seinen Gott auf Ward zu hetzen. Ward indes ahnt von diesem speziellen Verfolger nichts.

Ein heftiger Schneesturm, der auch die Charaktere in ihrer Postkutsche überrascht, sperrt den Revolverhelden und den Schamanen gemeinsam in einer Herberge ein. Der Tod eines der beiden Kontrahenten ist vorprogrammiert, doch wie werden die Charaktere die Situation überstehen?

## Ablauf des Szenarios

Die drei Charaktere sitzen allesamt in einer Postkutsche, die auf dem Weg nach Cheyenne die schneebedeckten Wälder Wyomings passiert. Am frühen Nachmittag setzt plötzlich ein sehr heftiger Schneesturm (mehrere *schwere* Proben auf *Fahren (Gespann)* für den Kutscher, 25%, bei deren Misslingen eine Achse bricht) ein, der die Gruppe schon bald zwingt, eine Möglichkeit zur Übernachtung zu suchen. In einer heruntergekommenen Herberge am Wegesrand werden sie alsbald fündig. Die Herberge ist wenig mehr als eine große Blockhütte; Das Erdgeschoss wird von einem großen Schankraum eingenommen. Eine morsche Treppe am hinteren Ende des Raumes führt in die obere Etage, in der kleine Gästezimmer mit klapprigen Betten zur Verfügung stehen.

Das dichte Schneetreiben hinter sich lassend treffen die Charaktere in der Hütte auf Walter Ward, den Indianer Kotori und den Herbergsvater Bill Coffin, einen alten, gebrechlichen Mann. Coffin trägt ein einfaches, derbes Abendessen auf. Ward, dem langweilig ist und der das Gefühl hat, seinem Gott ein Opfer darbringen zu müssen, bricht einen Streit mit dem Kutscher vom Zaun und fordert ihn zum Duell – in exakt 30 Minuten! Diese Zeit benötigt er, um einen Kontaktzauber zu Yog-Sothoth zu wirken und sich seiner Unterstützung sicher zu sein. Greifen die Charaktere in dieser Zeit nicht ein, wird der Kutscher damit Wards erstes Opfer.

Der magiekundige Kotori, der nun endgültig sicher ist, den Gesuchten gefunden zu haben, beginnt daraufhin mit der Beschwörung Ithaquas. Er verlässt die Hütte und die Charaktere können ihn beobachten, wie er im Schneesturm singt und tanzt, woraufhin sich das Wetter noch einmal zu verschlechtern scheint. Ward wiederum wird nun einen der Charaktere – wieder unter einem fadenscheinigen Vorwand – zum Duell herausfordern: „in exakt 30 Minuten, Freundchen!“. Die Uhr beginnt nun für den Charakter zu ticken…

Kotori benötigt, wenn er nicht weiter behelligt wird, rund eine Stunde um seine Anrufung Ithaquas zu vollenden. Die Hütte und alle in ihr befindlichen Personen werden daraufhin vom Windschreiter vollkommen vernichtet. Der geistig kaum zurechenbare Ward, der den Indianer völlig ignoriert, wird in dieser Zeit versuchen seinem Gott möglichst viele Opfer darzubringen und weitere Duell-Herausforderungen aussprechen, wenn er nicht aufgehalten wird.

## Der Weg zum Finale

Kotori scheint die vordergründigste Gefahr für die Gruppe zu sein, denn lassen sie ihn gewähren, wird alsbald Ithaqua, der Windschreiter, erscheinen und die gesamte Hütte und ihre Bewohner dem Erdboden gleichmachen. Das kündigt sich durch immer stärkere Windböen an, welche die Hütte erschüttern. Leider ist er aber auch der Schlüssel zu einem Sieg über Ward, denn in einem Duell ist der Yog-Sothoth-Paktierer faktisch unbesiegbar. Kotori aber könnte die Gruppe über die Hintergründe des schießwütigen Revolverhelden aufklären und sie mit dem Wissen um ein „Älteres Zeichen“ ausstatten.

Dieses, rasch aus Holzzweigen zusammengebunden, ist zwar nicht magisch, irritiert Ward aber genug, damit er während des Duells Fehler bei seiner Anrufung Yog-Sothoths macht und so einfach erschossen werden kann. Töten die Charaktere Kotori, so haben sie eventuell Gelegenheit, seine persönlichen Sachen zu durchwühlen und so auf das Ältere Zeichen aufmerksam zu werden – doch die Chancen stehen deutlich schlechter.

Spätestens nach der zweiten Duellherausforderung sollte aber klar sein, dass sich die Charaktere irgendwie zusammenraufen müssen, wollen sie die Nacht überleben. Kann sich die Gruppe soweit zusammenfinden, dass sie sowohl das Erscheinen Ithaquas verhindert und Walter Ward das Handwerk legt? Oder wird in dieser Nacht auch ihr Blut fließen…?

### Ralph Hanson

*43 Jahre, Kopfgeldjäger*

Du bist ein Kopfgeldjäger, und Du bist verdammt gut. Im Moment bist Du mit Deinem jüngsten Auftrag – der Viehdiebin Hazel Norris – auf dem Weg nach Cheyenne, um sie den Behörden zu übergeben. Du weißt nicht warum, aber lebend ist sie doppelt so viel Wert wie tot…

### Hazel Norris

*26 Jahre, Viehdiebin*

Du hast Dich schon immer um dich selbst kümmern müssen – kein Wunder, dass Du bald kriminell wurdest. Mit einem spektakulären Viehdiebstahl hast Du Dir aber wohl zu viele Feinde gemacht – nun hat Dich ein Kopfgeldjäger, Ralph Hanson, geschnappt. Er will Dich in Cheyenne den Behörden übergeben – wer weiß, vielleicht ergibt sich ja eine Möglichkeit für Dich, den Scheißkerl loszuwerden…?

### Eugene Parker

*31 Jahre, Pinkerton-Detektiv*

Du arbeitest bereits seit einigen Jahren für die Detektei Pinkerton und hast schon viel erlebt. Dein jüngster Auftrag aber scheint Dein gefährlichster – Du sollst den berüchtigten Revolverhelden Walter Ward zur Strecke bringen. Noch hast Du keine Idee, wo er sich aufhält. Doch da er zuletzt in Wyoming gesehen wurde, startest Du Deine Suche in Cheyenne.

### Das Ältere Zeichen

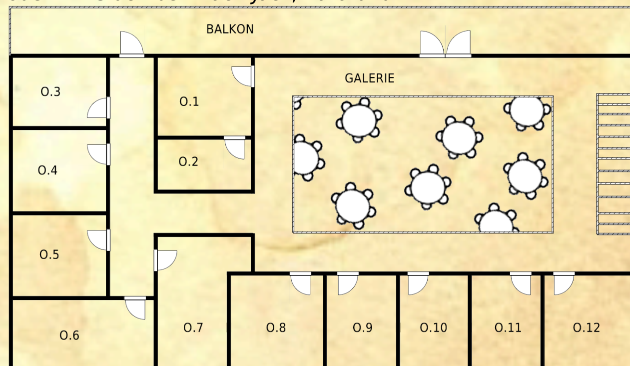


# „The Dead Bone“ – Ein Saloon in Aztlan

### Wegpunkte – Saloon „The Dead Bone“

In einer stark frequentierten Straße im exzessiven Vergnügungsviertel der Stadt Aztlan (**Los Muertos [LM]** S. 68), liegt der zweistöckige Saloon „The Dead Bone“. Das Etablissement ist ein Magnet für Touristen, die waschechte Cowboys bestaunen möchten, denn der Saloon wird von vielen *Pasados* (**LM** 12) bewohnt, die allesamt legendäre Helden des Wilden Westens sind. Zumindest behauptet das der gerissene Besitzer *Horace Hanlon*, der den Besuchern echtes Westernfeeling verspricht. Ob die Cowboys tatsächlich die legendären Ikonen sind oder nur sehr gute Schauspieler, konnte bis jetzt keiner feststellen. Denn sie scheinen allesamt nur fürs Schießen, Saufen, Kartenspielen und Randalieren zu leben.

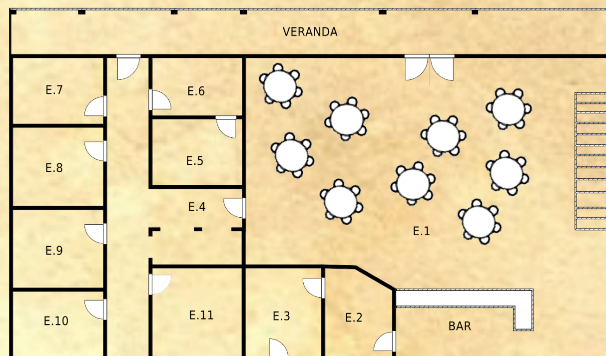
Im mit staubigen Spiegeln und diversen Geweihen ausgestatteten Saloon (**E.1**) wird die Kundschaft mit einer täglichen Show angelockt: Ein Schießwettbewerb, ein gespielter Indianerangriff, ein Bankraub oder ein Ausbruch aus dem Gefängnis, wobei das Repertoire ständig erweitert wird. In der restlichen Zeit können die Gäste an der Bar verweilen, Western-Devotionalien wie Spucknäpfe, Hüte, Stiefelsporen, Schnupftabakdosen etc. kaufen oder ihr Glück bei *Black Jack*, *Faro* und *Aztlan Hold'em* auf die Probe stellen. Neben dem florierenden Nebengeschäft durch die hauseigenen Huren, die unten (**E.5-10**) ihre Freier empfangen, werden im Obergeschoss auch ein paar Fremdenzimmer (**O.8-12**) für zahlende Gäste angeboten. Die restlichen Räume werden von den Cowboys und Angestellten bewohnt.




### Einheimische

**Horace Hanlon (O.1-2)** ist der Besitzer des Dead Bone. Der schmierige Geschäftsmann hält Kundschaft und Cowboys gleichermaßen bei Laune und ist stets besorgt, dass die Konkurrenz mehr abstaubt. Man erkennt ihn immer sofort an seinen 17 Goldzähnen.

**Buffalo Bill (O.6)** liegt ständig im Clinch mit Hanlon, da seine Ideen für die Shows nie richtig umgesetzt werden. Der Mann mit der Pomadenfrisur ist immer unzufrieden mit den Komparsen und hat hysterische Anfälle wie eine Diva: *„So kann ich nicht arbeiten!“*




**Jesse James (O.5)** ist ein Hitzkopf, der einen Hass auf alle Unionsanhänger hat. Jeden, der ihn über die aktuelle USA aufklären möchte, hält er für einen Lügner und fordert ihn zum Duell heraus. Der charismatische Blondschopf ist ein exzellenter Bankräuber, der bis jetzt nicht gefasst wurde.

**Calamity Jane (O.4)** ist eine ständig besoffene Furie mit dreckigem Mundwerk. Sie fordert jeden Mann zum Duell heraus und ist stets für waghalsige Taten zu begeistern. Mit Alkohol hat man bei ihr einen Stein im Brett.

**Sundance Kid** und **Butch Cassidy (O.7)** sind zwei Viehdiebe, die auch ein Ohr für die Belange des einfachen Volkes haben. Sie sind ziemlich gesellige Würfelspieler und betrachten alle Behälter im Saloon als ihre persönlichen Spucknäpfe.

**John Wayne (O.3)** verkörpert mit seinem gediegenen Charme die Werte des glorifizierten Westernhelden. An sich ziemlich wortkarg, regt er sich über die Liederlichkeit der anderen Cowboys auf, während sie ihn gar nicht als einen der ihren akzeptieren und als Schmierenkomödianten beschimpfen.

**Birgit 'Wild Gitti' Schlemmer (E.11)** ist die Madame im Saloon und kümmert sich um die Belange der Huren (*Georgene, Molly, Tina, Elfriede, Yin Yin* und *Sweet Mike*), über die sie einen lukrativen Spionagehandel betreibt. Sie hat einen resoluten Charakter, würde aber für einen waschechten Döner ihren rechten Arm hergeben.

**Woody** ist ein Angelito von sieben Jahren, der sich für „Woody“ aus *Toy Story* hält. Er läuft mit einer gelben Spielzeugpistole herum und erledigt kleine Botengänge für die Cowboys. Der Junge ist die ganze Zeit auf der Suche nach seinem verschwundenen Freund *Buzz* und bittet jeden Besucher um Hilfe.

### Story Hooks

Auf der Suche nach Geld, um die horrenden Summen für die Überfahrt in die nächste Ebene bezahlen zu können, verirrt sich so manch eine Seele früher oder später in den Dead Bone. Um ständig für abwechselnde Unterhaltung und neue Gesichter zu sorgen, stellt Hanlon immer wieder Arbeiter ein, die als Komparsen Indianer, ahnungslose Siedler oder todessehnsüchtige Schützen darstellen sollen. Außerdem gibt es stets Bedarf an loyalen Lakaien, die ohne große Fragen zu stellen gewisse Spuren beseitigen sollen, falls mal wieder etwas schief geht. Aber das wichtigste und lukrativste für die Spielercharaktere (SC) ist die Bezahlung, die sich sehen lassen kann. Da ist man schon bereit, unter schießwütigen Cowboys und profitgierigen Geschäftsmännern die eine oder andere moralische Zwickmühle zu meistern.

♠ Die Geschäfte laufen mies. Genau auf der gegenüberliegenden Straßenseite prunkt das *Prestige*, das von Hanlons Erzrivalin *Madame Blanche* geleitet wird. Die Hauptattraktion im boomenden Varieté ist das Magierduo *Bernfried & Boy*, die als Dompteure eine waghalsige Show mit zwei *Obsidianbestien* (**LM** 67) bieten. Diese löwenartigen, pechschwarzen Dämonen mit goldener Mähne sind gemeingefährlich. Hanlon will, dass die SC während der Show mit einem Pistolenschuss die Bestien erschrecken und sie Amok laufen. Die Konsequenzen – zersplitterte Knochen, mögliche verblasste Seelen, entstellte Dompteure – wären verheerend für das *Prestige* und der *Dead Bone* würde wieder aufblühen. Andernfalls muss Hanlon die SC notgedrungen entlassen – Sparmaßnahmen, halt.

♥ Die SC begleiten als Cowboys verkleidet Jesse James zu einer Privatvorstellung in einem luxuriösen Zugabteil des *Toten Rolands* (**LM** 63) und rauben als Teil der Performance die reichen Fahrgäste aus. Als später Polizeichef *Dubelmann* (**LM** 68) vor dem Saloon steht und den vermeintlichen Auftritt als Lüge enttarnt, ist Jesse mit der Beute schon längst untergetaucht. Wenn die SC ihre Unschuld nicht beweisen, Jesse nicht finden und das Gestohlene nicht wieder ersetzen können, müssen sie ins Gefängnis wandern. Hanlon ist es recht, so lange es kein schlechtes Licht auf den Saloon wirft.

♦ Buffalo Bill hat im Affekt den Neffen *Ronato* des Mafiabosses *Don Cojorne* erschossen, weil der mit gezinkten Karten gespielt hat. Hanlon möchte, dass die SC den einzigen Zeugen beseitigen, weil er ihn für schwach und nicht vertrauenswürdig hält. Er bringt es selbst nicht übers Herz, aber wenn der Don die Wahrheit erfährt, wäre der ganze Saloon samt Bewohner dem wahren Tod geweiht. Dafür schenkt Hanlon allen ein Ticket für die Überfahrt. Der Zeuge ist Woody.

♣ Der pazifistische Sioux-Häuptling *Sitting Bull* hat mit zwei Dutzend Anhängern ein „sit in“ vor dem Saloon veranstaltet und demonstriert laut singend gegen die blutrünstigen Cowboys. Die Demo dauert schon ein Tag lang und hat fast die ganze Kundschaft ferngehalten. Hanlon will, dass die SC die Demo irgendwie beenden, wenn nötig mit Gewalt.

♠ Butch und Sundance waren wieder in nächtlicher Diebeslaune. In Ermangelung an Pferden haben sie aus dem Erlebnis-Zoo *Fleisch und Fell* am Ende der Straße das Elefantenpärchen *Benjamin* und *Babsi* samt dem vier Monate alten Sohnemann *Horst* entführt. Nun wissen sie aber nicht, wohin mit den großen Tieren. Hanlon beauftragt die SC, die Kleinfamilie irgendwie verschwinden zu lassen, bevor *Dubelmann* wieder vorstellig wird. Was sie sich dabei zusätzlich verdienen, dürfen sie behalten: Elfenbein und Jagdtrophäen sind auch in Aztlan gefragt; robuste Tierknochen geben nützliche Prothesen ab. Zudem gibt es im sakralen Viertel (**LM** 69) einige dubiose Kulte, die saftiges Elefantenfleisch gewiss zu schätzen wissen - am Besten noch lebend.
Die drei verschreckten Tierchen sind sehr zutraulich und weichen den SC nicht von der Seite. Zudem hat Horst Schnupfen und muss immer wieder unkontrolliert niesen.

**„The Dead Bone“** wurde von *Aşkın-H. Doğan* für den **WOPC 2015** erstellt. Mehr zu **Los Muertos** gibt es auf https://de-de.facebook.com/socialmictlan.

*„Bitte Gott nicht, deine Schritte zu lenken, wenn du deine Füße nicht selbst rühren willst.“ – Sprichwort der Amish*

Bei weitem nicht alle, die im wilden Westen durch die endlose Weite ziehen und ihr Glück suchen sind gewissenlose Revolverhelden. Der hier vorgestellte NPC – der sich für jedes beliebige Wildwestsetting verwenden lässt – ist eine solche Figur. Es ist ein Amish auf Wanderschaft.

Jonathan Stoltzfus ist dieser junge Amish, der auf einer Farm in Pennsylvania aufwuchs. Es war durchweg eine glückliche Kindheit, und sein Fortgehen hat einen legitimen, traditionellen Grund: Er befindet sich in einer Phase, die als ‚Rumspringa‘ bezeichnet wird. Während dieser Zeit – zwischen dem Verlassen der Schule und vor der Glaubenstaufe – dürfen junge Amish frei durch die Gegend ziehen und sich zügellos gehen lassen. In dieser Zeit sollen sie die Welt kennenlernen und sich frei entscheiden, ob sie ihrer Gemeinde wieder beitreten sollen, oder nicht.

Dementsprechend lässt Jonathan sich auch ein wenig gehen. Er verdingt sich als reisender Zimmermann; er trinkt, hurt und lernt Land und Leute kennen. Während dieser Zeit darf er jedoch auch keinen Kontakt mit seiner Familie haben, was ihm stark zusetzt.

**Personendaten:** Jonathan Stoltzfus ist 17 Jahre alt. Geboren wurde er in Lancaster, PA. Sein Vater hat ihm das Zimmermannshandwerk beigebracht. Er ist das dritte von acht Kindern.

**Aussehen:** Jonathan ist ein mittelgroßer, breitschultriger junger Mann mit blondem Haar und blauen Augen. Sein Gesicht ist ebenmäßig und noch recht jung; sein ungeschnittener Bart verleiht ihm jedoch etwas Erwachsenes. Er ist meist einfach gekleidet, mit robusten Arbeitsstiefeln, schwarzer Hose und Jacke und weißem Hemd, sowie dem typischen, breitkrempigen Hut der Amische. Außer einem Rucksack und seinem Zimmermannsgürtel hat er kein Gepäck bei sich; zudem ist er unbewaffnet.

**Verhalten:** Jonathan ist ein freundlicher Mensch, der etwas naiv ist und sich leicht begeistern lässt. Er trinkt zwar gerne einen über den Durst und bändelt mit Mädchen an, liest aber auch regelmäßig in einem Gebetsbuch, welches er dabei hat. Er benutzt keine Züge oder Telegrammstationen, sondern versucht wo möglich, in Kutschen mitzufahren, und zwar möglichst günstig. Meistens hat er bis auf ein paar Dollars kaum Geld bei sich, da er nicht allzu sparsam ist; er geizt jedoch auch nicht im Umgang mit anderen und macht sich so leicht Freunde. Er ist hilfsbereit, setzt jedoch niemals Gewalt ein.

**Habseligkeiten:** An seinem Zimmermannsgürtel hängt das nötigste Werkzeug, das Jonathan braucht – Hammer, Meißel, Säge, Beil, Hobel, Feile, Schnitzmesser und noch ein paar Kleinigkeiten. In seinem Rucksack hat er sein Gebetsbuch, Seife, etwas Wechselkleidung und Decken, falls er mal nicht in einem Zimmer schlafen kann. Dazu kommt ein Brotbeutel, eine Feldflasche für Wasser und ein paar Andenken von seinen Reisen.

**Mögliche Abenteuer:** Auch wenn dieser Charakter recht einfach wirkt, so hat er das Potential, ein Wildwestsetting auf interessante Art und Weise zu bereichern. Sein völliger Gewaltverzicht und seine Naivität – die keine Dummheit ist – bieten hier einige interessante Möglichkeiten. Hier sind ein paar Beispiele:

- Jonathan hat verbotenerweise mit seinen Geschwistern Kontakt gehalten und sich länger nicht mehr gemeldet. Voller Sorge heuern diese Fremde an, um nach ihrem Bruder zu suchen.

- Bei einem Verbrechen war der junge Amish der einzige Zeuge, und könnte den Charakteren weiterhelfen, den Täter zu fassen – auf den ein ansehnliches Kopfgeld ausgesetzt ist. Er sorgt sich jedoch darum, dass diese Gewalt anwenden werden und verlangt, mitzukommen, um dafür zu sorgen, dass dies nicht geschieht. Ansonsten verweigert er seine Hilfe.

- Ein Mädchen aus einem Dorf hat sich in den jungen Durchreisenden verliebt, was ihrem Vater unangenehm ist. Dieser wird versuchen, seinen Ruf zu ruinieren, während das Mädchen alle Register ziehen wird, um ihn davon abzuhalten, zu seiner Gemeinde zurückzukehren.

Deniz Rogowski

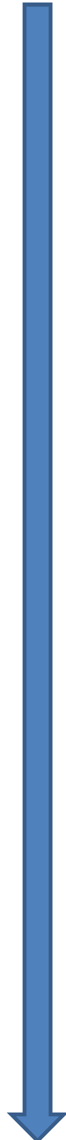
# Saloon/Tavernen/Pub/Bar Generator

5. WOP Contest
Im wilden Westen

M. Stahl

Wirf einen W6 und addiere den Modifikator für den Standort
Einsame Gegend -2 Außerhalb -1 Dorf +-0 Stadt +1 Großstadt+2

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | -1 bis 1 | | 2 und 3 | 4 und 5 | 6 und 8 |
| Lokalität ist | Verlassen | | Drecksloch | Sauber | Gehoben |
| | | Boni/Mali auf nächsten Wurf | -1 | 0 | +1 |



| Barkeeper W6 | 0 | 1 bis 3 | 4 bis 6 | 7 |
|---|---|---|---|---|
| | Volltrunken und nicht ansprechbar | Speckiges Hemd unfreundlich Ein Lappen für die Gläser und die Toiletten | Gepflegt freundlich | Alfred von Batman liest einem die Wünsche von den Lippen ab |
| Boni/Mali auf Gäste Wurf | -2 | -1 | +1 | +2 |

| Gäste W6 | -1 bis 0 | 1 bis 3 | 4 bis 6 | 7 bis 8 |
|---|---|---|---|---|
| | Höchst Aggressiv und im Besitz von Waffen Suchen Streit | Bei Provokation einer Schlägerei nicht abgeneigt | Normales Klientel | Wichtige Person anwesend, Informant oder Auftraggeber |
| Boni/Mali folgende Würfe | -3 | -1 | 0 | +2 |

| Informationen und Aufträge W6 | -2 bis 0 | 1-3 | 4-7 | 8 |
|---|---|---|---|---|
| | Niemand ist bereit mit dir zu sprechen | Nur Gerüchte und Randinfos Lediglich Botengänge und miese Jobs | Wichtige Infos<br><br>Für die Gruppe passender Auftrag mit gutem Sold | Schlüssel Information oder Lukrativer Auftrag |

| Möglichkeiten für Diebe W6 | -2 bis 0 | 1-3 | 4-7 | 8 |
|---|---|---|---|---|
| | Du wirst zu genau beobachtet und es gibt wenig | Maximal einen Tagessatz | Der ein oder andere gute Fang ist dabei | Wertvolles Diebesgut<br><br>Besonderer Gegenstand |

Warum und Wie Verlassen

| W6 | Was | Modifikation auf Loot Wurf | W6 Loot | Was gibt's?!? |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Verlassen | +1 | 0 bis 2 | Trotz angestrengter Suche findest du nichts -.- |
| 2 | Hastig Verlassen | +2 | 3 bis 4 | Nur etwas Geld und Proviant |
| 3 | Ausgebrannt/ Zerstört | -1 | 5 | Gruppentagessatz |
| 4 | Von Schlägertruppe besetzt | +1 | 6 | Gruppenwochensatz |
| 5 | Von Gang besetzt | +2 | 7 | Kleiner Schatz |
| 6 | Von wilden Tieren/ Monstern bewohnt | +1 | 8 | Schatz, sehr Wertvolles Objekt |

**Captain William Anderson, Texas Ranger**
**ein NSC für Cthulhu Wild West**
**von Nick Dysen**

**Hintergrund**: Captain Anderson ist ein waschechter Texaner, der bereits vor dem Bürgerkrieg bei den Rangern diente. Er meldete sich freiwillig für die Armee der Konföderierten und kämpfte unter anderem in Bull Run und Gettysburg. Nach dem Krieg kehrte er in die Heimat zurück und gründete mit einigen anderen Veteranen eine neue Ranger-Einheit, um die verstreut liegenden Siedlungen vor plündernden und mordenden Banden zu schützen. Mittlerweile hat der Captain über zwanzig Jahre seines Lebens das Gesetz in den staubigen weiten Texas vertreten und dabei zahlreiche Auseinandersetzungen mit mexikanischen Desperados, abtrünnigen Indianern und blutrünstigen Outlaws überstanden. Er hat den Ruf eines harten und unerbittlichen Mannes, vor dem selbst die Apachen Angst haben.

**Aussehen**: Captain Anderson ist ein hagerer Mittfünfziger mit wettergegerbtem Gesicht und einem unnachgiebigen, kalten Blick, der die meisten Menschen frösteln lässt. Sein Körper ist durch zahlreiche Schuss- und Stichverletzungen narbenüberzogen, und bei Kälte schmerzt seine linke Schulter. Meist trägt er einen staubigen Duster und einen alten, grauen Stetson. Seine Rechte ruht stets auf dem Griff seines 44er Remington-Revolvers.

**Darstellung**: Als harter und erbarmungsloser Gesetzeshüter, schüchtert der Captain schnell andere Menschen ein und ist bei Leibe kein Sympathieträger. Viele empfinden seine Anwesenheit als unangenehm, aber die meisten sind dankbar für das, was er tut. Es ist nicht leicht, mit ihm auszukommen, aber er würde nie einen seiner Männer zurücklassen.

**Einsatz im Spiel**: Der Captain ist vielseitig einsetzbar. Neben der Rolle als Unterstützung bei bewaffneten Konflikten oder Retter in höchster Not (z.B. bei einem Banditen- oder Indianerüberfall), kann er als Auftraggeber fungieren, wenn er ein paar Männer für eine gerechte Sache sucht. Sollten sich die Charaktere allerdings etwas zu Schulden kommen lassen, kann der Captain auch als gnadenloser Jäger auftreten, der die Charaktere hartnäckig durch die Wüste hetzt, um sie zur Strecke zu bringen.

**Mythosbezug**: Während seiner Laufbahn kann Captain Anderson bereits eine Menge merkwürdiger Dinge entlang der Grenze gesehen haben, die mit dem Mythos in Verbindung stehen. Seien es die gotteslästerliche Magie der Indianer, abgelegene Siedlungen obskurer Glaubensgemeinschaften oder finstere Geschöpfe in der Nacht, über die man am Lagerfeuer nur hinter vorgehaltener Hand spricht.

**Zitate:**
*„Ich glaube an drei Dinge im Leben: Die Gesetze des Staates Texas, Sam Colt und die Bibel."*
*„Ein Aufstand, ein Ranger."*
*„Zieht eure Colts oder pfeift den Dixie!"*
*„Wer zum Sterben noch keine Lust hat, macht, dass er hier raus kommt."*

**Werte**:
ST 13 GR 13 IN 12 BI 9 KO 14 GE 12 MA 12 ER 9 gS 50

**Trefferpunkte**: 14
**Schadensbonus**: +1W4
**Angriffe**: 44er Remington Revolver 80%, Schaden 1W10+2; Faustschlag 75%, Schaden 1W3+Sb; 44er Winchester 60%, Schaden 1W10+1; Doppelläufige Schrotflinte Kaliber 12 75%, Schaden 4W6/2W6/1W6.

**Fertigkeiten**: Ansehen 60%, Ausweichen 30%, Fesseln/Entfesseln 50%, Fremdsprache (Spanisch) 20%, Gefahreninstinkt 30%, Gesetzeskenntnis 40%, Menschenkenntnis 60%, Muttersprache (Englisch) 45%, Orientierung 60%, Reiten 50%, Selbstbeherrschung 40%, Schleichen 60%, Schnellziehen 30%, Spurensuche 60%, Überreden 50%, Überzeugen 50%, Verborgenes erkennen 60%, Wildnisleben 40%.

# Der Blutnebel
## ein Ungeheuer für Deadlands Classic
## von Nick Dysen

*Der alte Abe patrouillierte am Rande des Schlachtfelds entlang und sehnte den Sonnenaufgang herbei. Die Kälte der Nacht kroch dem Unionssoldaten in die Glieder, und wenn er an das Gemetzel am Vortag zurückdachte, schüttelte es ihn immer noch. Wenigstens hatten sie gesiegt und die Rebellen in die Flucht geschlagen, aber dafür waren gestern eine Menge guter Männer gestorben. Abe verfluchte innerlich diesen verdammten Krieg und sah langsam die Morgendämmerung heraufziehen, die das Schlachtfeld in rotes Licht tauchte. Es roch immer noch nach Pulverdampf, Blut und Verwesung. Überall hockten Aasfresser auf den Leichen, und selbst der aufziehende Nebel erschien dem Soldaten wie ein großes pulsierendes Herz, das blutrot auf das kleine Lager zu waberte. Als Abe die skelettierten Schemen seiner Kameraden im Nebel ausmachte, wollte er zuerst seinen Augen nicht trauen und ließ vor Schreck sein Gewehr fallen. Sein Warnschrei wurde zu einem röchelnden Krächzen, als der Nebel ihn umhüllte und gierige Klauen nach ihm griffen.*

Blutnebel entstehen, wenn eine Gruppe von Menschen gleichzeitig auf grausame oder tragische Art ums Leben kommt. Dies können Kampfhandlungen während einer Schlacht, der Untergang eines Schiffes bei schwerer See oder das versinken einer Karawane in der Wüste bzw. im Sumpf sein. Man findet Blutnebel daher meist auf Schlachtfeldern, an Küsten oder in gefährlichen Sumpflandschaften. Die Seelen der Toten verwandeln sich zu einer etwa dreißig Meter langen und zehn Meter breiten blutroten Nebelwolke, die nach frischem Blut riecht und wie ein gewaltiges Herz stetig pulsiert. In der Nebelwolke sind deutlich die skelettierten Umrisse der getöteten Menschen zu erkennen, die mit klauenartigen Händen nach ihren Opfern greifen. Pro getöteten Menschen im inneren besitzt die Nebelwolke zwei Klauen. Die Kreatur erscheint nur in der Morgen- oder Abenddämmerung. Wenn ein Blutnebel angreift, umhüllt er erst seine Gegner, bevor die Klauenhände ihre Opfer packen. Anschließend saugt er ihnen das Blut aus. Je mehr Blut aus den Opfern herausgesaugt wird, umso dunkler und kräftiger wird die Farbe des Nebels.

**PROFIL**

**Körperlich:** Gs: 2W12, Gw: 4W10, St: 2W10, Re: 3W8, Ko: 1W12+4
Kämpfen: Raufen 4W10, Schleichen 4W8
**Geistig:** Wa: 2W10, Wi: 1W4, Ch: 1W12, Sc: 1W10, Ge: 1W8
Einschüchtern 3W12
**Größe:** 18
**Terror:** 10
**Besondere Fähigkeiten**:
**Schweben**: Bewegung 24. Blutnebel schweben etwa einen Meter über dem Boden und werden durch materielle Objekte nicht aufgehalten.
**Immunität**: Blutnebel sind gegen alle Fernkampfwaffen immun. Nahkampfangriffe und Magie können den Nebel jedoch verletzen.
**Blutsaugen**: Sobald der Blutnebel sein Opfer gepackt hat, hält er es fest, bis das Opfer eine *Stärke*-Probe gewinnt oder stirbt. Andere Personen können dem Opfer helfen. Solange der Blutnebel ein Opfer festhält, entzieht er ihm Blut mit einer Rate von 1W6 Puste pro Aktion. Sobald der Nebel sein Opfer getötet hat, löst sich dessen Körper auf und die verdammte Seele wird ein neuer Teil des Blutnebels, wobei der Nebel pro Opfer um ca. 2x2 Meter wächst. Für je zehn entzogene Pustepunkte heilt der Blutnebel eine Wundstufe. Ein Opfer des Nebels kann niemals als Verdammter zurückkehren.

## Sand im Getriebe
## ein Szenario für Cthulhu Wild West
## von Nick Dysen

**Hintergrund:** Martin Tanner, ein Bergbaumagnat aus Chicago, hat vor etwa sechs Monaten eine neue Silbermine in der Nähe von Silver City, New Mexico in Betrieb genommen. Anfangs lief der Abbau des Silbers nach Plan, aber seit einigen Wochen kommt es immer wieder zu merkwürdigen Zwischenfällen, die den Betrieb der Mine fast zum Erliegen gebracht haben. Neben einigen unnatürlichen Unfällen wie zuvor als sicher erklärte Stollen, die plötzlich einstürzen oder überraschende Explosion durch vermeintliches Grubengas oder angeblich schlecht gelagertes Dynamit, werden immer wieder von Unbekannten während der Nacht Werkzeuge und Ausrüstung der Bergleute zerstört oder mit Blut beschmiert. Auch angeschnittene Sicherungsseile von Förderkörben und Aufzügen traten schon auf. Was die Bergleute aber am meisten verunsichert ist die Tatsache, dass einige Arbeiter während ihrer Schicht im Bergwerk spurlos verschwunden sind. Aufgrund der Ereignisse fangen die Männer an, wüste Geistergeschichten von angeblichen Indianerflüchen oder den ruhelosen Seelen verunglückter Bergleute zu verbreiten und sich zu weigern, in die Mine zu gehen. Angst, Aberglaube und langsam aufkeimender Wahnsinn machen sich unter ihnen breit, so dass einige bereits die Stadt verlassen haben oder in anderen Minen der Umgebung nach Arbeit suchen.
Für die Sabotage ist zu großen Teilen Tanners Konkurrent Benjamin „Old Ben“ Parker verantwortlich. Parker, Bürgermeister von Silver City, betreibt seit Jahren die größte Mine im Ort und hat den irischen Outlaw „Iron Mike“ Malone und seine Bande von Halsabschneidern angeheuert, um seinen Kontrahenten auszustechen. Parkers Ziel ist es, den Silberabbau seines Widersachers zum Erliegen zu bringen und Tanners Verluste zu maximieren, um ihm dann die Mine einfach abzukaufen. Da Bob Carter, der Sheriff von Silver City, von Parker gekauft wurde, gehen Malone und seine Männer bei ihren Sabotageaktionen nicht gerade zimperlich vor. Zusätzlich schikanieren die Schläger andauernd Tanners Arbeiter und ihre Familien oder versuchen sie mit Gewalt einzuschüchtern. Alle, die versucht haben die Sabotage aufzuklären, wurden von Malones Männern übel zusammengeschlagen oder unter einem Vorwand erschossen, so dass sich niemand mehr traut, gegen die Halunken vorzugehen. Außerdem hat Malone Gerüchte in die Welt gesetzt, dass die ansässigen Mescalero Apache unter Häuptling Running Elk und dem Medizinmann Black Cloud für die zahlreichen Zwischenfälle verantwortlich sind. Der Sheriff nutzt dies als gute Ausrede, um die Hände in den Schoss zu legen, da seine Zuständigkeit, wie er oft betont, an der Stadtgrenze endet und er für Probleme mit den Indianern nicht zuständig sei.
Was jedoch niemand der Weißen ahnt, ist, dass die Mine über den Wohnhöhlen einer Gruppe von Sandmenschen (Malleus Monstrorum Seite 153) liegt, die die Arbeiten ebenfalls stören, für einen Teil der unnatürlichen Vorkommnisse verantwortlich sind und bereits einige der Bergleute getötet und verspeist haben. Nur die Apachen kennen einige finstere Legenden über einen unterirdisch lebenden Stamm, der nachts auf die Jagd geht und nur durch regelmäßige Rituale und Opfer besänftigt werden kann.

**Einstieg und möglicher Handlungsverlauf:** Die Charaktere werden von Martin Tanner beauftragt, die Vorfälle aufzuklären und die Mine unter allen Umständen wieder in Betrieb zu nehmen. Während ihrer Untersuchungen in Silver City bekommen sie es mit meuternden Arbeitern, „Iron Mike“ und seinen schießwütigen Banditen, einem korrupten Sheriff, einem skrupellosen Bürgermeister sowie wilden Apachen zu tun. Beim Besuch der Mine können sie Piktogramme und Hinterlassenschaften der Sandmenschen entdecken und nur knapp einem herbeigeführten Einsturz entkommen. Als dann die Sandmenschen einen nächtlichen Überfall wagen und Menschen entführen, bricht Panik in der Stadt aus. Können die Charaktere die Sandmenschen mit Gewalt vertreiben, sie mit Hilfe des Apachen-Rituals besänftigen oder Tanner überzeugen, die Mine ein für alle Mal stillzulegen und den Eingang zu sprengen?




# Tiara, Wiedergeburt der Seele - Kampfkunst: Stahlregen

## Vorgeschichte

In den Zeiten des großen Tirinrausches in Talmit, gab es jede Menge Glücksritter. Jeder wollte an die kostbaren Edelmetalle und Edelsteine rankommen um seinen kleinen Geldbeutel etwas zu füllen. Besonders die niederen Kasten waren oft frustriert über die mangelnde Bezahlung in den Minen und Flussverläufen. Und als die Diebstähle überhand nahmen, waren die Strafen mehr als grausam. Neben dem Abtrennen einzelner Teile von Gliedmaßen wie Finger und Zehen bis hin zur Amputation ganzer Gliedmaßen. Immer weniger wollten für die Kaufleute und Adlige in den Minen arbeiten und die wenigen die blieben, mussten mehr schuften für das gleiche Gehalt. Die Arbeiter fürchteten bald um ihr Leben. Mehrere Banditenhorden stürmten die Minen und raubten was sie konnten. Jeder der sich ihnen in den Weg stellte, wurde niedergemetzelt. Die Kaufleute mussten reagieren, wenn sie ihren neuen Reichtum behalten wollten. Wie als ein Zeichen der Götter erschien in der größten Edelsteinminen Stadt >>Brambul<< ein Mann. Er trug 6 Revolver bei sich. Er war eindeutig als einer der Kaste 3 zu identifizieren. Er ging zu den Kaufleuten, nannte seinen Preis, wartete die Empörungen ab und erhielt den Auftrag die Banditen zu stoppen. Mit der ersten Anzahlung warb er insgesamt 10 Männer und Frauen aus der ersten und zweiten Kaste an um sie in dem auszubilden, was er am besten konnte – dem Umgang mit Revolvern. Er brachte ihnen bei wie man diejenigen jagt, die es verdient haben durch eine kleine Stahlkugel zu sterben. Er brachte ihnen bei wie man seine spezielle Munition goss und wie man seine Zweirevolverkampfkunst meistert. Mit diesen 10 Männern und Frauen, machte der 6-Revolvermann sich auf den Weg in die Berge. Nach nur 4 Monaten, waren die meisten der Banditen ausgelöscht. Dann verschwand der 6-Revovlermann plötzlich und spurlos. Die von ihm ausgebildeten Männer und Frauen wurden von den Kaufleuten mit einzeln abgeworben. Ein ständiger Kampf zwischen Banditen und Revolvermännern entstand. Einige dieser 10 bildeten weitere in ihrer Kampfkunst aus, andere und was die meisten waren, versuchten ihr Glück allein und starben. Am Ende blieben nur noch 2 Revolvermänner die ihre Kunst an neue Schüler weitergaben. Bis heute tobt ein Kampf zwischen den Banditen und den Kaufleuten in Talmit. Die Reichtümer liegen im großen Berg vergraben und warten auf ihre Freilegung. Und so warten auch die Banditen auf die Freilegung um sie für sich zu beanspruchen. Die heutigen Kaufleute entsenden immer mal wieder einige Männer und Frauen, damit sie in der Kampfkunst des 6-Revovlermannes unterrichtet werden. Oft sind sie jedoch zu ungeduldig und viele der Schüler werden zu früh auf die Banditen angesetzt und müssen die Ungeduld mit ihrem Leben bezahlen. Diejenigen, die Überlebten oder warteten, konnten sich bald selbst Meister der Kampfkunst des 6-Revovlermannes nennen, die den heutigen Titel >>Stahlregen<< trägt.

## Kampfkunst Stahlregen

**Hintergrund:** Eva Temeeres und Joachim Dirk Wermes, die beiden letzten Schüler des 6 Revolver Mannes. Nachdem ihr Meister gegangen war, führten sie oft gemeinsame Feldzüge gegen die Banditen. Die Anzahl ihrer Freunde schwand und es kam immer öfters zum Streit unter ihnen. Ab da dauerte es nicht mehr lange und Eva und Joachim gingen getrennte Wege. Von ihrem Meister inspiriert und wegen der verlorenen Freude an ihrem Beruf, suchten beide nach einem Gönner um ihre Kunst anderen zu lehren. Schon bald hatten sie einige Schüler, denen sie ihre Art des Stahlregens beibrachten. Obwohl beide vom gleichen Meister gelernt hatten, gaben sie ihre Kunst ihren Schülern leicht verändert weiter, weshalb in Talmit mittlerweile zwei verschiedenen Arten von Stahlregen existieren. Für Außenstehende ist es kaum erkennbar, dass es sich um zwei unterschiedliche Anwendungen der gleichen Kunst handelt, die Schüler der beiden Schulen erkennen die Unterschiede sofort. Bis heute wurde kein einheitlicher Name für diese beiden Kampfkünste gefunden.

**Vorteil:** Nutzung von Revolvern in jeder Hand
**Nachteil:** Verwendung von zwei Revolvern & Patronen

**Fertigkeitswert & Effekt**

| | |
|---|---|
| 2 | Revolver als Knüppel nutzbar |
| 4 | Abfeuern beider Revolver in der ersten Runde |
| 6 | Abfeuern beider Revolver auf zwei Ziele |
| 8 | Ziel muss nicht im Sichtbereich sein |
| 10 | Gleichzeitiges Nachladen und abfeuern |

**Spezialisierung:** Eva Temeeres Stahlregen
**Vorteil:** Gilt als Knüppel Spezialisierung
**Nachteil:** Nur ein Revolver nutzbar

**Spezialisierung & Effekt**

| | |
|---|---|
| 2 | Revolver als Knüppel: +1 Schaden |
| 4 | Abfeuern eines Revolvers im Nahkampf |
| 6 | Revolver oder Knüppel pro Runde auswählbar |
| 8 | Knüppel: Schutz -1 beim Gegner. |
| 10 | Zweiter Revolver als Blockwaffe mit H 3; SP 6 |

(H=Härte; SP=Strukturpunkte->Leben des Revolvers)

**Spezialisierung:** Joachim Dirk Wermes Stahlregen
**Vorteil:** +1/Kastenstufe Wahrnehmung im Dunkeln
**Nachteil:** -1/Kastenstufe bei der Nutzung von Revolver als Knüppel

**Spezialisierung & Effekt**

| | |
|---|---|
| 2 | Revolver: +1 Schaden |
| 4 | Revolver werfen: Schaden 3 |
| 6 | Ausweichen +1 / Halbe Athletik +1 |
| 8 | Revolver: +1 Schaden |
| 10 | Revolver: Schutz -1 beim Gegner |

## Ausrüstung:

| | |
|---|---|
| Revolver | 110T |
| 6 Patronen | 40T |
| Beschlagenes Leder (Schutz 3; Härte 5) | 85T |
| Verstärkte Lederrüstung (Schutz 2; Härte 3) | 30T |
| Kleidung für die Berge | 25T |
| Revolvergürtel | 20T |
| Patronengurt 6-24 Patronen | Pro Patrone 1T |
| Rucksack (Klein) ~ 20L | 16T |
| Proviant 7 Tage (Brot 5T; Trockenfleisch 14T; Käse 7T; Kräuter 0,5g 10T) | 36T |
| Abenteuerpaket | 50T |

## Ausbildung Stahlregen

| | |
|---|---|
| Stufe 0-4 | 30T |
| Stufe 5-9 | 45T |
| Stufe 10 | 60T + Prüfung |
| Meisterprüfung | 100T |

+ Ausbildung zur Herstellung von Patronen

**Ausbildung Stahlregen Eva Temeeres**

| | |
|---|---|
| Stufe 0-4 | 30T |
| Stufe 5-9 | 40T |
| Stufe 10 | 50T + Prüfung |
| Meisterprüfung | 100T |

+ Ausbildung zum Herstellen von Knüppelrevolvern

**Ausbildung Stahlregen Joachim Dirk Wermes**

| | |
|---|---|
| Stufe 0-4 | 40T |
| Stufe 5-9 | 45T |
| Stufe 10 | 50T + Prüfung |
| Meisterprüfung | 100T |

+ Ausbildung zum Herstellen von Wurfrevolver

## Ausbildung Meisterfertigkeiten

... zur Herstellung von Patronen
10T / Fertigkeitswert + Material
... zum Herstellen von Knüppelrevolvern
20T / Fertigkeitswert + Material
... zum Herstellen von Wurfrevolvern
20T /Fertigkeitswert + Material

Patrick Georg Bock, e-mail: PGB@Bock-Spiele.de Webpage: www.Bock-Spiele.de




# Unter den Städten



# Der Rattenfänger



**Dieses kurze Abenteuer ist ein universelles Fantasy-Abenteuer. Es beruht auf dem bekannten Märchen „Der Rattenfänger von Hameln". Werte sind nicht vorgegeben. Jeder kann es nach Bedarf an sein Spielsystem und seine Gruppe anpassen.**

Der **Barde Bundting** hat, vor einigen Monaten, einer Stadt nach Wahl der Spielleiters geholfen, eine **enorme Rattenplage zu bekämpfen**. Er hat mit Hilfe seiner magischen Flöte alle Ratten der Stadt in den nahegelegen Fluss gelockt und sie dort ertränkt. Bundting wurde dabei **um seinen versprochenen Lohn gebracht**. Der Stadtrat hatte ihm einen Edelstein von großem Wert versprochen, doch die Gier der Räte war größer und sie jagten den Barden mit Schimpf und Schande aus der Stadt.

**Nach mehr als 6 Monaten kehrt Bundting jedoch zurück**, um sich an den Räten und Bewohnern der Stadt zu rächen, indem er ihre Kinder entführt und sie für sich im Untergrund arbeiten lässt. **Er hat herausgefunden, dass sich unter der Stadt ein ehemaliger Kultplatz eines dunklen Gottes befindet und dort ein Hohepriester bestattet sein soll.**

Mit Hilfe eines **magischen Rings** hat er **zwei Puppen des Puppenspielers Pino zum Leben erweckt**. Sie dienen ihm zur Überwachung der Kinder und als Schutz gegen evtl. Eindringlinge.

## Die Rückkehr von Bundting

2 Wochen bevor die Abenteurer in die Stadt kommen erscheint der betrogene Barde, als Jäger verkleidet, wieder in der Stadt. Hier eine kurze Übersicht der Ereignisse bis zum Eintreffen der Charaktere:

**X -14 Tage:** Der Barde kommt verkleidet als Jäger zurück in die Stadt.
**X -12 Tage:** Bundting hat sich ein Haus ausgesucht, dass in der Nähe des vermuteten Kultplatzes liegt. Er entzieht dem Ehepaar Ehrensteiner, dass dort wohnt, die Lebenskraft und speichert sie in seinem Ring.
**X -9 Tage:** Der Puppenspieler Pino kommt mit seinem Wagen in der Stadt an.
**X -8 Tage:** Bundting erkennt, dass er sich Pino zu Nutzen machen kann und entführt noch am gleichen Tag das erste Kind, den 12-jährigen Timm.
**X -6 Tage:** Die 15-jährige Emma verschwindet.
**X -5 Tage:** Bundting bricht während der Abwesenheit von Pino in dessen Wagen ein und stiehlt 2 seiner Puppen.
**X -4 Tage:** Bundting belebt die beiden Puppen mit Hilfe seines magischen Rings.
**X -3 Tage:** Der 14-jährigen Ruben wird entführt.
**X -1 Tag:** Bundting entführt die Geschwister Kiara (13 Jahre) und Tima (11 Jahre).
**X:** Die Spieler treffen in der Stadt ein und Pino gerät immer stärker unter Verdacht, etwas mit dem Verschwinden der Kinder zu tun zu haben.

## Beginn des Abenteuers

Warum die Abenteurer in die Stadt kommen, bleibt dem SL überlassen. Jedenfalls werden sie schnell mit dem Verschwinden der Kinder konfrontiert, da die ganze Stadt darüber spricht.

- Pino könnte die Abenteurer anheuern, um das Verschwinden seiner Puppen zu untersuchen.
- Eine andere Möglichkeit, die Abenteurer ins Spiel zu bringen, sind die besorgten Eltern eines der verschwunden Kinder oder möglicherweise der Stadtrat selbst.
- Es ist sogar denkbar, dass eines der entführten Kinder der Neffe oder die Nichte eines Charakters ist. Das würde die Motivation weiter erhöhen.

## Das Versteck des Barden

Bundting hat sich als Unterschlupf das kleine Haus des Ehepaars Ehrensteiner ausgewählt. Er ist des Nachts eingedrungen und hat ihnen mit seinem Ring die Lebenskraft entzogen und speichert diese in ihm. Jetzt sind sie nur noch ausgezehrte leblose Hüllen. Alle entführten Kinder bringt er hier her.

Laut einer alten Legende soll sich unter der Stadt der Kultplatz einer dunklen Gottheit (nach Wahl und System des SL) befinden. Um diesen Platz zu finden, hat Bundting in den letzten Monaten alte Karten der Umgebung studiert und sich mit dem Liedgut der Umgebung auseinandergesetzt. Inzwischen meint er zu wissen, wo sich der Eingang zur Tempelanlage befindet – nun braucht nur noch einige diskrete und arbeitsame Helfer. Er hat den verängstigten Kindern die Leichen des Ehepaars gezeigt und ihnen mit dem selben Schicksal gedroht: „… wenn ihr nicht zu meiner Zufriedenheit um euer Leben grabt."

Der immer länger werdende Schacht im Keller des Hauses nähert sich beständig dem Ort, an dem er die Kultstätte vermutet. Bundting erhofft sich wertvolle und mächtige magische Gegenstände, die dort im Grab des Hohepriesters zu finden sein sollen.

## Im Untergrund

Bei seinen Studien hat Bundting außerdem von einem alten Gangsystem erfahren, dass einige Gebäude der Stadt im Untergrund miteinander verbindet (welche Gebäude das sind, muss der SL an seine Stadt anpassen). In früheren Tagen wurden die Keller und Gänge zur Aufbewahrung von Handelsware genutzt, später auch noch als Zufluchtsort bei Belagerungen. Inzwischen ist es aber größtenteils verfallen und in Vergessenheit geraten. Bundting hat die Kinder eine Verbindung vom Haus zum nahegelegenen System graben lassen und nutzt es mit seinen zahlreichen Ein- und Ausgängen. Auch für die Überfälle seiner Puppen ist es von großem Nutzen, um schnell ungesehen auftauchen oder verschwinden zu können.

## Der weitere Verlauf

Welchen Verlauf das Abenteuer nimmt, hängt ganz von der Vorgehensweise der Abenteurer ab. Es ist zu vermuten, dass sie erst einmal die Angehörigen der verschwunden Kinder aufsuchen. Dabei werden die Spieler feststellen, dass jedes Kind vor seinem Verschwinden eine Aufführungen von Pino besucht hat. Pino gibt inzwischen keine Vorstellungen mehr und hat sich in seinem Wagen eingesperrt, um sich vor dem Unmut der aufgebrachten Städter zu schützen. Die Stadtwache hat ihm untersagt, die Stadt zu verlassen, bis die Sache aufgeklärt ist, obwohl er immer wieder seine Unschuld beteuert.

Bundting möchte sich besonders an den Stadträten rächen, die ihn um seinen Lohn betrogen haben. Um seine Rachepläne auszuführen, wird er die belebten Puppen einsetzten. Nachts, wenn die vom Graben erschöpften Kinder in unruhigem Schlaf liegen, schickt er die beiden belebten Puppen los um die Stadträte zu beobachten. Sobald einer der Stadträte alleine ist, werden sie zuschlagen. Sie sollen ihn festhalten und ihm ein Rattenfell in den Hals stopfen, bis er daran erstickt ist.

Bis zur Ankunft der Spieler hat sich noch keine Gelegenheit für einen solchen Angriff ergeben. Sollte es Zeugen geben, so verstärkt sich natürlich der Verdacht gegen Pino. Vielleicht müssen die Abenteurer sogar dem zu Unrecht verdächtigten Puppenspieler zur Seite stehen und ihn vor dem Lynchmob der Städter beschützen?

## Weitere Ereignisse:

**X +2 Tage:** In dieser Nacht hetzt er seine Puppen auf einen der Stadträte, die ihm seinen Lohn verweigert haben, um sich zu rächen. Dabei könnte es Zeugen geben, was natürlich für Pino fatal werden könnte.
**X +6 Tage:** Mit Hilfe der Kinder findet Bundting tatsächlich den Zugang zu der unterirdischen Begräbnisstätte.

## Die Gegner

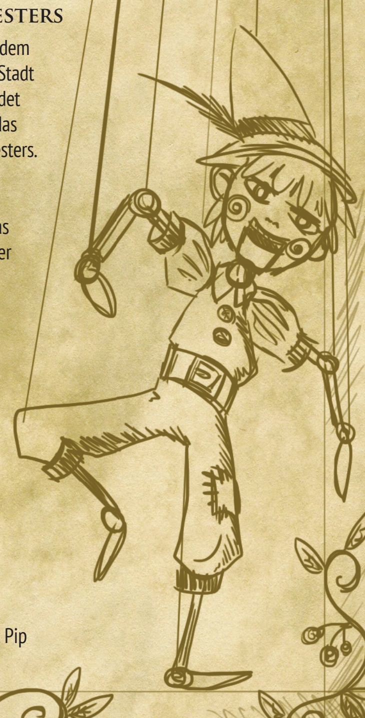
Bundting, der betrogene Barde, will seine Rache. Er verfügt über einige magische Gegenstände.

- Die magische Flöte besitzt die Kraft, dass der Flötenspieler der Tierart, in dessen Blut die Flöte zuletzt getaucht wurde, Befehle erteilen kann. Je nach Intelligenz der Tiere können entsprechend komplexe Aufgaben ausgeführt werden. Bei den Ratten war es ein schlichtes „FOLGT MIR!"
- Der schwarzmagische Ring entzieht lebendigen Geschöpfen die Lebenskraft. Dazu muss das Opfer mit dem Ring berührt werden und je nach Größe des Lebewesens dauert es Stunden oder sogar Tage. Im Falle der Ehrensteiners waren es zwei Tage! Diese Energie kann dazu genutzt werden, unbelebte Gegenstände mit Leben zu erfüllen. Je nach Menge der eingesetzten Energie hält dieser Zustand mehrere Stunden, Tage oder sogar Wochen an.
- Ein magischer Degen unterstützt den Barden im Nahkampf (bessere Trefferwahrscheinlichkeit).

Die belebten Puppen nutzen ihre aus Hartholz gefertigten Körperteile um Feinde zu bekämpfen. Alternativ kann Bundting weitere Gegenstände beleben, die für ihn kämpfen. Etwas Energie ist noch übrig …

## Das Grab des Hohepriesters

Am sechsten Tag nachdem die Abenteurer in der Stadt angekommen sind, findet Bundting tatsächlich das Grabmal des Hohepriesters. Was sich dort genau befindet kann der SL entscheiden und so das Abenteuer selbst weiter ausbauen (vielleicht sogar zu einer ganzen Tempelanlage, welche die Abenteurer tiefer in das unter der Stadt gelegene Gangsystem führt …).




Design: Min | Lektorat: Pip




EIN 1-SEITEN ABENTEUER No1

# DAS PUNISCHE ARMBAND

## EIN OLD SLAYERHAND-ABENTEUER VON WAYLANDER FÜR DIE STUFEN 1-4

Diese Abenteuer ist ein Preview für die geplanten Old Slayerhand Settingerweiterung **"Im Schatten des Padischah"**.
Einige Hinweise für eine Adaption der Klassen und Kulturen von Old Slayerhand für Abenteuer im Orient, sind bereits im Dungeonslayers-Forum zu finden.

http://s176520660.online.de/dungeonslayers/forum/index.php?topic=7741.0

### HINTERGRUND

Gegen Ende des Dritten Punischen Krieges verbargen karthagische Priester ihre Schätze in einer geheimen Kultstätte des Gottes Baal-Hammon. Karthago wurde zerstört, aber der unterirdische Tempel blieb verborgen.

#### TUNESIEN 1876

Die SC befinden sich in einem Hotel in Tunis. Die Französin **Camille Tolbert,** welche auch in den Hotel abgestiegen ist, bittet die SC um Hilfe. Ihr Mann, **Nicolas Tolbert**, soll im Auftrag von Mohammed es Sadok, dem Bey von Tunis, eine Eisenbahnstrecke von Tunis nach Zaghouan bauen. Bei Arbeiten in der Nähe der Ruinen von Uthina kam es zu einem Unglück. Der Boden brach ein und Tolbert und zwei Arbeiter stürzen in die Tiefe. Die anderen Arbeiter bekamen Angst und liefen davon. Madame Tolbert bittet nun die SC, schnell aufzubrechen, um ihren Mann zu retten.
Dem Gespräch lauscht auch ein weiterer Hotelgast, der italienische Archäologe **Dottore Guiliano DeCesare** (Schmächtig, gelocktes Haar, Nickelbrille, liebenswürdiges Lächeln). Dieser will sich jedoch nicht an der Rettungsmission beteiligen, da er behauptet, bei solchen Abenteuern nicht von Nutzen zu sein.

### TEIL I: BEI DEN TRÜMMERN VON UTHINA

Uthina liegt etwa 30 km südlich von Tunis. Bei der Ankunft der SC ist die Baustelle verlassen. In der Umgebung sieht man überall die Überreste der antiken Stadt, die hier einst stand. Die Stelle, an der der Boden eingestürzt ist, ist leicht zu entdecken. Ein Krater im Erdboden führt 7m in die Tiefe.

#### 1 EINGANG

Die unterirdischen Räume sind allesamt dunkel und die Luft ist abgestanden. Zwischen Erdreich und Schutt liegen die Leichen zweier tunesischer Arbeiter. 2W20 sehr aggressive **Ratten** (**Werte: OS S: 151**) machen sich an den Leichen zu schaffen („Reiter der Gerechtigkeit“ können sich einen Moralpunkt verdienen, indem sie dafür sorgen, dass die Ratten die Leichen nicht mehr belästigen).

#### 2 RAUM MIT MOSAIKEN

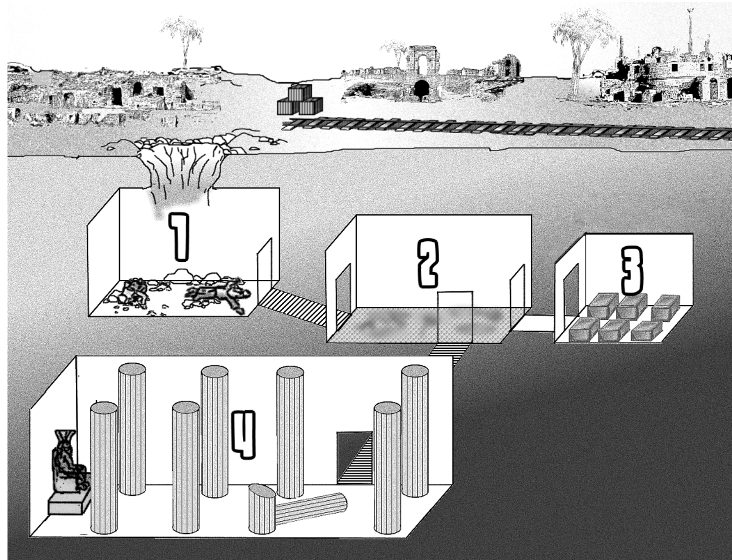
Der Boden ist mit kunstvollen Mosaiken bedeckt. Diese zeigen Szenen einer Opferzeremonie, bei der kleine Kinder dem karthagischen Gott Baal-Hammon geopfert werden. In den Mosaiken befinden sich verborgene Mechanismen. Jeder der sich durch den Raum bewegt, löst bei PW:8 ein, in der Decke verstecktes, Pendel aus, an dessen Ende eine schwere scharfe Klinge befestigt ist. Der betroffene SC muss eine AGI+BE-Probe bestehen, sonst erhält er PW:16 abwehrbaren Schaden. In der Decke sind insgesamt 5 dieser Pendel verborgen.

#### 3 KINDERSÄRGE

In dem kleinen Raum stehen sechs kleine Steinsärge. Werden die Deckel geöffnet, findet man in ihrem Inneren geschwärzte Knochensplitter und jeweils eine kleine goldene Baal-Statue (**Wert: je 80 Dinar**). Wenn die Särge geöffnet werden, werden die SC von einem **Poltergeist (Werte: OS S.162)** heimgesucht.

#### 4 BAAL-HAMMON TEMPEL

Am Ende der großen Säulenhalle steht eine große Baal-Hammon-Statue. Neben der Statue liegt ein Schatz aus reichverzierten goldenen Gefäßen, Schmuck und alte Münzen. Auch Nicolas Tolbert befindet sich hier. Er ist wie durch eine Wunder kaum verletzt, wirkt aber sehr abwesend und phlegmatisch. Mit einer Bemerken-2-Probe fällt auf, dass er ein silbernes Armband, das mit Jaspis verziert ist, trägt. Das Armband ist ein altes Artefakt, dem ein Dämon innewohnt. Dieser **Dämon (Verderbnisdämon, OS S. 156)** hat Besitz von Tolbert ergriffen. Der Verschluss des Armbands lässt sich nicht öffnen und der Dämon kann nur durch EXORZISMUS vertrieben werden. Der Dämon verhält sich zunächst zurückhaltend und Tolbert wird sich allen Anweisungen der SC still fügen.
Während die SC den Saal durchsuchen, stürmen auf einmal **2 arabische Grabräuber** (**Werte: Wie Tramps, OS S: 147)** in die Halle und greifen an. Nach zwei Runden erhalten sie Unterstützung durch einen Dritten.
Nach dem Kampf hören die SC die Stimme von Dottore DeCesare, der im Mosaikenraum mit **8 weiteren Grabräubern** wartet und die SC zur Aufgabe auffordert.
Wenn sich die SC ergeben, werden sie gefesselt und DeCesare und seine Helfer beginnen, die Schätze zu bergen.




### TEIL II: IM BEDUINENLAGER

Sobald alle wieder an die Oberfläche kommen, werden sie von einer Gruppe von 30 Beduinen auf Kamelen umringt. Ihr Anführer, der Sohn des Sheikhs der **Ueled Ayar** (Anfang 30, matt gebräuntes edles Gesicht, schwarzer Bert, weißer Turban und Burnus), ruft: *„Ihr ungläubigen Giaurs stehlt die Schätze unserer Vorfahren. Ich **Nabil Sherif Amjad** nehme euch gefangen. Morgen wird **Sheikh Mubir Ben Safa** im Namen Allahas über euch Gericht halten.“*
Die SC, Tolbert, DeCesare und die Grabräuber werden gebunden und auf Kamele gesetzt.
Wenn die SC versuchen, Nabil Sherif Amjad von ihrer Unschuld zu überzeugen, wird er ihnen geduldig zuhören, ihnen jedoch mitteilen, dass der Sheikh bei der anstehenden Verhandlung ein Urteil fällen wird.
Im Beduinenlager werden die SC in ein Zelt gebracht und bewacht. Die anderen Gefangenen und Tolbert sperrt man in ein anderes Zelt.
In der Nacht sind auf einmal Schüsse und Schreie zu hören. Nabil Sherif Amjad kommt ins Zelt und berichtet, dass sich der Franzose befreien konnte und gemeinsam mit DeCesare und den Schätzen geflohen ist. Im Lager wird noch mit **4 zurückgebliebenen Grabräubern** gekämpft. Nabil gibt den SC ihre Waffen zurück und bittet sie um Hilfe.
Einer der Grabräuber hat sich in das Frauenzelt geflüchtet und Elateh, die Liebeblingsfrau des Sheikhs, als Geisel genommen. Die SC müssen sich etwas einfallen lassen, um den Mann zu überwältigen, ohne, dass die Geisel zu Schaden kommt. Möglichkeiten dafür sind, ein Ablenkungsmanöver oder sich einem Weg durch die hintere Zeltwand zu schneiden. Wenn die SC Elateh retten, schenkt ihnen der Sheikh zum Dank je ein Pferd aus seiner Zucht (Laufen+1, Reiten II). Nabil bitte die SC, Tolbert und DeCesare zu verfolgen und zu verhindern, dass die Schätze aus dem Land geschafft werden.

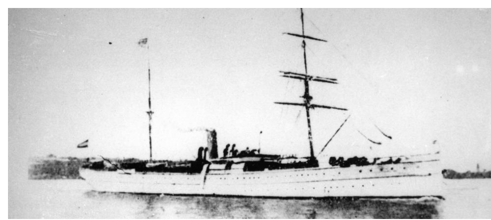
### TEIL III: ZURÜCK IN TUNIS

In Tunis werden die SC feststellen, dass Dottore DeCesare selbstverständlich das Hotel verlassen hat. Durch Nachforschungen (Proben GEI+VE) und Befragungen (Proben GEI+AU) kann schließlich herausgefunden werden, dass im Hafen von Tunis das Frachtschiff **Stella Vinezia** liegt, dass am nächsten Morgen nach Sizilien auslaufen soll.
Auskunft über den Baal-Kult und das Dämonenarmband kann in Tunis beim Imam und Geschichtsgelehrtem **Raza Ibn Mahmud (PRE 8)** eingeholt werden.
Während der Nachforschungen in Tunis kann es zu folgenden Zufallsbegegnungen kommen:

| W20 | BEGEGNUNGEN IN TUNIS |
|---|---|
| 1-2 | SC werden von korrupten Soldaten schikaniert |
| 3-4 | Schlangenbeschwörer |
| 5-6 | aufdringlicher Händler |
| 7-8 | lautstarker Streit zwischen Händler und Europäer |
| 9-10 | beladene Kamele versperren die Straße |
| 11-12 | verkrüppelter Bettler |
| 13-14 | Mufti (hoher geistlicher Beamter) mit Gefolge |
| 15-16 | Caféhausbesitzer verprügelt seinen Diener |
| 17-18 | Gruppe von Mekkapilgern |
| 19-20 | Taschendieb |

#### DIE STELLA VINEZIA

Das Schiff ist ein Dampfsegler von knapp 100 m Länge. DeCesare lässt das Schiff von **8 Arabern** (**Werte: Wie Tramps, OS S.147)** bewachen. Außerdem befinden sich **10 italienisch Seeleute** (**Werte: Rowdies, OS S.146)** an Bord. Bei der Durchsuchung des Schiffes finden die SC in einer Kajüte die Leiche des, durch den Dämon, fürchterlich verstümmelten, Dottore DeCesare. Der Dämon/Tolbert selbst befindet sich im Frachtraum und bewacht den Schatz. Der Dämon weicht erst durch Austreibung oder wenn Tolbert bewusstlos oder tot ist.



Pro Kampf (besiegte EP/SC) EP; Schatz gefunden 10 EP; Elateh gerettet 20 EP; Dämon besiegt 20 EP; Tolbert gerettet 15 EP; Für das Abenteuer 25 EP

# Jäger des Goldenen Zuges

Eine Kulisse für Fiasko

Zum Ende des 2. Weltkriegs planten die deutschen Besatzer im heutigen Polen das „Projekt Riese“, einen unterirdischen Komplex für die politische und militärische Führung. Nie vollendet, vermuten Fachleute und Glücksjäger verborgene Anlagen und versteckte Reichtümer in den halbfertigen Stollen, die sich unter der niederschlesischen Stadt Wałbrzych und Schloss Fürstenstein bis hin zu den Orten Kolce und Sierpnica ziehen. Gerüchte werden laut über einen verschollenen Panzerzug voller Kriegsbeute, andere vermuten den unentdeckten Stadtkomplex „Blok A“ für die NS-Elite. Die Einheimischen freuen sich derweil über die lukrativen Touristen, und auch die Presse ist auf der Suche nach dem nächsten großen Knüller nicht weit.

## Beziehungen …

### 1 Einheimische
⚀ Im Stadtrat
⚁ Hoteliers
⚂ Arbeitslose
⚃ Soldaten
⚄ Fremdenführer
⚅ Geistliche

### 2 Glücksritter
⚀ Spekulanten
⚁ Schatzsucher
⚂ Investoren
⚃ Hobbyarchäologen
⚄ Entrepreneur
⚅ Junge Draufgänger

### 3 Gelehrte
⚀ Historiker
⚁ Biographen
⚂ Ingenieure
⚃ Sachbuchautoren
⚄ Seismologen
⚅ Dokumentarfilmer

### 4 Ewiggestrige
⚀ Deutschnationale
⚁ Alte Schatzwächter
⚂ Demagogen
⚃ Sammler
⚄ Bürgerwehr
⚅ Revisionisten

### 5 Kriminelle
⚀ Trickbetrüger
⚁ Kredithaie
⚂ Fälscher
⚃ Erpresser
⚄ Diebe
⚅ Mörder

### 6 Reporter
⚀ Telewizja Polska
⚁ Bild-Zeitung
⚂ Radio Wroclaw
⚃ Der Spiegel
⚄ Newsweek Polska
⚅ Blogger

## Antriebe …

### 1 Entkommen
⚀ aus der Provinz
⚁ der Justiz
⚂ aus der Pleite
⚃ dem Schuldgefühl
⚄ der Partnerschaft
⚅ den Vorwürfen

### 2 Revanche
⚀ für den Meineid
⚁ brutal demütigen
⚂ für die Vorfahren
⚃ kalt genießen
⚄ für den Betrug
⚅ bis aufs Blut

### 3 Reichtum
⚀ weiter mehren
⚁ Ein Vorschuss
⚂ für den Ruhestand
⚃ Finderlohn
⚄ sinnlos verprassen
⚅ Filmrechte

### 4 Respekt
⚀ von Untergebenen
⚁ Exklusivinterview
⚂ von Fachpresse
⚃ Ehrenbürgerschaft
⚄ vom Liebhaber
⚅ Der Pulitzerpreis

### 5 Wahrheit
⚀ umschreiben
⚁ Kriegsverbrechen
⚂ vertuschen
⚃ über die Vorfahren
⚄ endlich beweisen
⚅ entmystifizieren

### 6 Bereit sein
⚀ für Gegenwind
⚁ für den Ruhm
⚂ für Drecksarbeit
⚃ für die Presse
⚄ für Papierkrieg
⚅ für das Ende

## Orte …

### 1 Wałbrzych
⚀ Rathaus
⚁ Stadtmuseum
⚂ Kunstgalerie
⚃ Museumsbergwerk
⚄ Kurhaus
⚅ Industriegebiet

### 2 Fürstenstein
⚀ Kassenhäuschen
⚁ Maximiliansaal
⚂ Spielsalon
⚃ Rittersaal, zerstört
⚄ Wasserterrasse
⚅ Seismische Station

### 3 Eulengebirge
⚀ Sperrgebiet
⚁ Gipfel Hohe Eule
⚂ Ruine Lüftungsturm
⚃ Friedhofsgruft
⚄ Ruine Casino
⚅ Massengrab

### 4 Komplex Osówka
⚀ Höhleneinsturz
⚁ Lüftungsschacht
⚂ Gefluteter Tunnel
⚃ Rohrpostanlage
⚄ Treibstofflager
⚅ Generatorraum

### 5 Komplex Włodarz
⚀ Rissige Betonwand
⚁ Verminter Tunnel
⚂ Höhlengang
⚃ Tiefer Schacht
⚄ Gepanzerte Pforte
⚅ Alte Barracken

### 6 Komplex Blok A
⚀ Arbeitszimmer
⚁ Kinosaal
⚂ Kommandozentrale
⚃ Nachrichtenbunker
⚄ Konferenzraum
⚅ Garagen

## Gegenstände …

### 1 Hinweise
⚀ Ein Geständnis
⚁ Spezialkamera
⚂ Ein Testament
⚃ Wünschelrutengang
⚄ Ein alter Brief
⚅ Georadarbilder

### 2 NS-Dokumente
⚀ Spionageakten
⚁ Schlachtpläne
⚂ „Riese“-Baupläne
⚃ Personenlisten
⚄ NS-Archivdepot
⚅ Industrieanleihen

### 3 Reichtümer
⚀ Falschgeld
⚁ Brügger Madonna
⚂ 300 Tonnen Gold
⚃ „Entartete Kunst“
⚄ Bernsteinzimmer
⚅ Plastik von Rodin

### 4 Kriegsgerät
⚀ Schiffsbauteile
⚁ Flugbomben
⚂ Enigma-Maschine
⚃ Volkssturmgewehre
⚄ Schlüsselgerät 41
⚅ Eihandgranaten 39

### 5 Wunderwaffe
⚀ Düsenjet ME-262
⚁ Gleitbombe Hs293
⚂ Rakete V4
⚃ Reichsflugscheibe
⚄ Jagdflugzeug V7
⚅ Modell Atombombe

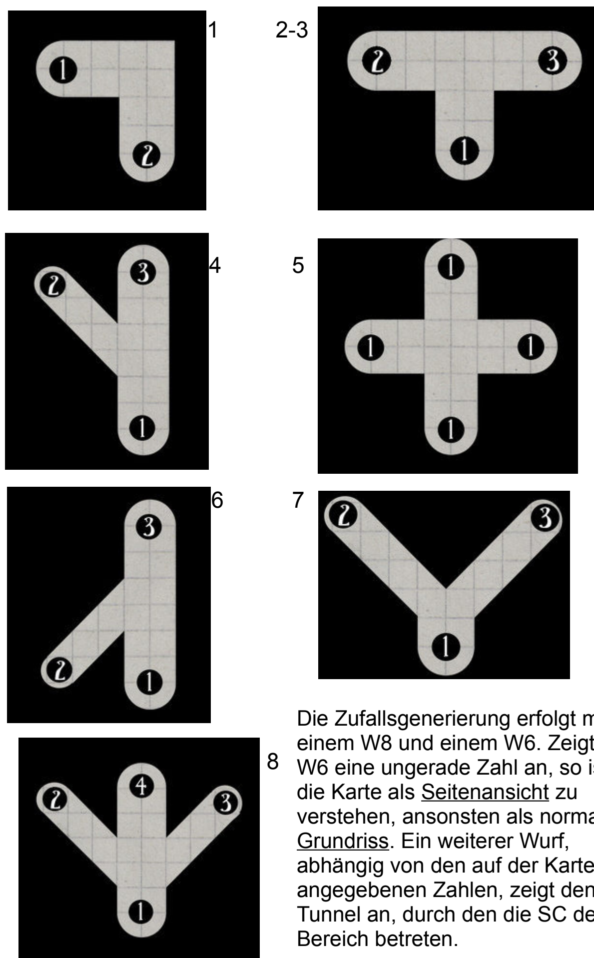
### 6 Devotionalien
⚀ Stahlhelme M42
⚁ Eisernes Kreuz
⚂ Dolch der SS
⚃ Bronze-Reichsadler
⚄ Reichskriegsflagge
⚅ Aquarell eines A.H.



Idee, Grafik & Text: Klaus Westerhoff 2015
Online: spiele-im-kopf.blogspot.com
Geschrieben für: WinterOPC 2015 „Unter den Städten“

# Die Alptraumtunnel ein WOPC Beitrag von Rorschachhamster aka Christian Sturke

Unter den Strassen der Stadt der Träume, ob nun tief in den Eingeweiden der Erde oder direkt unter brüchigem Kopfsteinpflaster, ziehen sich unzählige Stollen, Kloaken, Gruben, Gänge, Abflüsse, Unterführungen, Schächte, Minen, Abwasserkanäle und Senklöcher dahin. Dies sind die Alptraumtunnel, oft genug Schlupfloch für die Ärmsten der Armen sowie Revolutionäre, gildenfreie Schurken oder schreckliche Monster, Menschlich oder nicht, die sich von den Erstgenannten nähren, ob nun im übertragenen Sinne oder auch ganz konkret.




Die Zufallsgenerierung erfolgt mit einem W8 und einem W6. Zeigt der W6 eine ungerade Zahl an, so ist die Karte als Seitenansicht zu verstehen, ansonsten als normaler Grundriss. Ein weiterer Wurf, abhängig von den auf der Karte angegebenen Zahlen, zeigt den Tunnel an, durch den die SC den Bereich betreten.

| W10 | Tunnel Horizontal | Schräg | Vertikal |
|---|---|---|---|
| 1 | Tonnengewölbe | Treppenstufen | Mit Wendeltreppe |
| 2 | Unregelmäßig | Treppe links & rechts | Mit Seil/Kette |
| 3 | Sehr Flach | Riesentreppe | Mit Kletterhaken |
| 4 | Sehr Hoch | Schmieriger Boden | Glatte Wände |
| 5 | Dreieckig | Mit Handlauf | Brüchige Wände |
| 6 | Sandiger Boden | | Steigeisen |
| 7 | Mit Rinne in der Mitte | | Wasserfall |
| 8 | Rund | | |
| 9 | Mit metallverkleideten Wänden | | |
| 10 | Mit Rohrleitungen | | |

| W6 | Mauerwerk & Gestein |
|---|---|
| 1 | 2* 1W4 +1 auf dieser Tabelle, gemischt |
| 2 | Fels 1 Behauen 2 Natürlich 3 Gemauert |
| 3 | Marmor 1 Zerschlagen 2 Reste 3 Verfugt |
| 4 | Sandstein 1 mit Säulen 2 Gemäuer 3 Grob |
| 5 | Ziegelwerk 1 Unregelmäßig 2 Sauber 3 Zerfallend |
| 6 | Erde & Geröll 1 Abgestützt 2 Lose 3 Gegraben |

| W8 | Fliessendes „Wasser“ |
|---|---|
| 1 | Abwasser 1 Krankheitserregend 2 Blut 3 Kotze |
| 2 | Abwasser,1 Waschlauge 2 Essensreste 3 Leiche |
| 3 | Abwasser, Normal (Ein bißchen von allem oben) |
| 4 | Chemiepampe 1 Glühend 2 Giftig 3 Mutagen |
| 5 | Quellwasser 1 Klar 2 Trüb 3 Heiß 4 Verdreckt |
| 6 | Salzwasser 1 Frisch 2 Alt 3 hoher Salzgehalt |
| 7 | Öl, 1 Ausgasend 2 Schwer- 3. Lampen- 4 Benzin |
| 8 | Zähe Masse 1 Schleim 2 Schlamm 3 Schlick |

Einfach mit 1W4, 3W6 (einen für den W3, einen für die Karte), 2W8,W10,W12 und W20 würfeln – die Begegnungen

| W12 | Interessengruppen und Begegnungen |
|---|---|
| 1 | Alchemist des Rates (siehe WOPC2014) |
| 2 | Schmuggler 1 Sklaven 2 Drogen 3 Literatur |
| 3 | Straßenkinder 1 Kannibalen 2 Bettler 3 Spione |
| 4 | Wurmreiter 1 Barbaren 2 Edle 3 Räuber |
| 5 | Gilde d. Kanalarbeiter 1 Wegzoll 2 hilfreich 3 panisch |
| 6 | Geheimdienstspion 1 hilfreich 2 misstrauisch 3 tot |
| 7 | Adeliger 1 Feiernd 2 Verirrt 3 Entführt 4 Tollkühn |
| 8 | Bewohner 1 Arme 2 Echsenwesen 3 Neanderthaler |
| 9 | Forscher 1 Historiker 2 Schatzjäger 3 Kartographen |
| 10 | Riesenalbinofauna 1 Ratten 2 Krokodile 3 Kakerlaken |
| 11 | Ghule 1 Zivilisiert 2 Fast Zombies 3 „Arabisch“ |
| 12 | 2 * 1W10+1 Würfeln, Untertabelle des 2. benutzen |

durch W12 sollten nur ab & zu benutzt werden, je nachdem.

| W20 | Besonderes | W20 | Besonderes |
|---|---|---|---|
| 1 | Fallgatter | 11 | Hebel/Rad |
| 2 | Gitter | 12 | Keller |
| 3 | Gittertür | 13 | Halle |
| 4 | Luftzug | 14 | Kriechgang |
| 5 | Geruch | 15 | Lampen |
| 6 | Eisenpforte | 16 | Fackelhalter |
| 7 | Eisentür | 17 | Pfeile |
| 8 | Holztür | 18 | Ossarium |
| 9 | Straßenschild | 19 | Spinnennetze |
| 10 | Graffiti | 20 | Wandbilder |

| W3 | Tür ist |
|---|---|
| 1 | offen |
| 2 | zu |
| 3 | verschlossen |

| W4 | Feuchte |
|---|---|
| 1 | Trocken |
| 2 | mit Pfützen |
| 3 | Rinnsal |
| 4 | Tiefes Wasser |

Viel Spaß beim Erforschen der Tiefen! ;)



Inspiration: https://www.youtube.com/watch?v=O3ufzGxfW6Y

Idee, Text, Karten, Bilder: Christoph „mad_eminenz“ Balles




EIN EIN SEITEN MONSTER Nº2

# DIE LEGENDE DES WELTENFRESSERS

EINE GIGANTISCHE SEITE VON CHRISTOPH „MAD_EMINENZ“ BALLES

## WELTERFRESSER

EPISCH

| KÖR: 32 | AGI: 12 | GEI: 4 |
|---|---|---|
| ST: 12 | BE: 5 | VE: 1 |
| HÄ: 10 | GE: 0 | AU: 10 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 5200 | 46 | 17 | 131 | 46 | 12 |

| Bewaffnung | Panzerung |
|---|---|
| Steinpranke (WB +4, GA-4)<br>Fels (WB +2, GA-2) | Steinhaut( (PA+4) |

**Schleudern:** Schlagen-Immersieg (Fels) schleudert das Ziel (spezielle Gößenkategorie) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.

**Anfällig:** Erhält doppelten Schaden durch Blitz-, Sturm- und Windangriffe.

**Verschlingen:** Schlagen-Immersieg verschlingt Ziel (sofern 2+ Kategorien kleiner), welches fortan einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Kampfrunde und einen Malus von -8 auf alle Proben erhält.
**Befreien:** Nur mit einem Schlagen-Immersieg, der Schaden verursacht, kann man sich aus dem Leib des Verschlingers befreien, wenn dieser noch lebt.

**Zerstampfen:** Kann einen Angriff pro Kampfrunde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wir der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.

**Geistesimmun:** Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.) und Zauber, die mit gekennzeichnet sind.

**Sturmangriff:** Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.

| GH: | 774 | GK: | ri | EP: | 5461 |
|---|---|---|---|---|---|

## DER WELTENFRESSER

Über 250 Meter hoch und tausende Tonnen schwer erschüttern seine Schritte kilometerweit den Erdboden. Die Rede ist von einem Wesen, das der Weltenfresser genannt wird, ein Monster aus Stein und Erde geboren. Es existiert einzig um das Antlitz Caeras von allem Unreinen zu säubern. Alles was sich auf seinem Weg befindet wird zertrampelt oder Verschlungen.

Einige sagen, dass der Fresser immer dann auftaucht, wenn eine Population zu groß geworden ist, wenn sich zu viel Lebewesen auf einem Fleck befinden.

Dann soll sich das Wesen direkt unter den großen Städten durch das Erdreich an die Oberfläche graben. Von der Stadt beleibt nichts weiter übrig, als ein gigantisches Erdloch.

Doch bestätigt konnte diese These bis heute nicht werden. Zuletzt tauchte er vor 500 Jahren in den Freien Lande nahe dem Klammtiefensees auf. Er verschlang zwei komplette Dörfer und zerstörte weite Landstriche. Dann verschwand er wieder in den nahe gelegenen Bergen. Es heißt, dass es dem tapferen Ritter Helias gelang das Monster mittels eines mächtigen Artefakts wieder in die Berge zu vertreiben.

Einige Forscher wollen beobachtet haben, dass sich erneut die Konturen des Weltenfressers an den *Bergen der Toten* abzeichnen. Und tatsächlich scheint sich ein riesiger Fels in der Gestalt des Monsters aus dem Gebirge zu schälen nahe der Stadt Praern am Klammtiefensee. Wenn es wirklich so sein sollte, dass der Weltenfresser erneut erscheint so kann ihn nichts auf dieser Welt aufhalten.

Nur einer behauptet, dass es einst ein göttliches Artefakt gab um den Weltenfresser aufzuhalten, ja ihn sogar zu kontrollieren. Nur der greise Gelehrte und Priester Hieronymus Böll ist noch heute auf der Suche nach Hinweisen ob des Verbleibs dieses Artefaktes. Doch die Suche nach dem Aufenthaltsort dieses Artefakts gestaltet sich sehr mühselig, da die meisten Informationen mit dem Schimmerschwinden in Vergessenheit gerieten.





## Aufhänger

Die Ripper haben in ihrer Karriere bestimmt schon das ein oder andere Mal der Kabale etwas zu heftig auf die Finger getreten – Zeit, sich zu rächen und die Ripper aus der Reserve zu locken. Das Abenteuer funktioniert am besten, wenn sich die Spieler (und Charaktere) bewusst sind, dass die Ripper eine Geheimorganisation sind, deren Existenz und vor allem deren Zweck unter keinen Umständen der „normalen" Bevölkerung offenbart werden darf, und dass zivile Opfer unter allen Umständen zu vermeiden sind …!

Dieser One-Pager basiert auf Motiven des Films „Stoppt die Todesfahrt der U-Bahn 123".

## Was bisher geschah

Die Londoner „Underground" ist in den 90er Jahren des 19. Jahrhunderts bereits ein seit langen Jahren etabliertes Verkehrsmittel, und der Ring der berühmten „Circle Line" geschlossen (auch wenn sie noch von zwei unabhängigen Gesellschaften betrieben wird). Dies nutzt die Kabale aus – vier Werwölfe (in menschlicher Form), die sich untereinander nur mit Decknamen (Mr. Blue, Mr. Brown, Mr. Green und Mr. Grey) ansprechen, entführen einen Zug mit etwa zwei Dutzend Passagieren an Bord. Während der Zug seine Fahrt durch den Circle fortsetzt, übermitteln die Entführer ihre erste Forderung (indem sie eine der Geiseln als Boten einsetzen): sie werden nur mit den – namentlich genannten – SC verhandeln.

## Verhandlungen

Da die U-Bahnen noch nicht mit einem Funksystem ausgestattet sind, werden die Ripper zur Station „King's Cross" beordert. Die unterirdischen Bahnsteige sind von der Polizei, die von der freigelassenen Geisel alarmiert wurde, abgeriegelt worden, aber natürlich hat auch schon die Klatschpresse Wind von der Sache bekommen und belagert die Absperrungen.

Wahrscheinlich hat es ein wenig gedauert, die Ripper ausfindig zu machen, aber sobald sie als Unterhändler am Ort des Geschehens sind, fährt auch der entführte Zug in die Station ein und die Verhandlung kann beginnen. Die Werwölfe fordern ein horrendes Lösegeld in Höhe von 1.000 Pfund Sterling innerhalb von drei Stunden, sonst würden sie damit beginnen, wahllos Passagiere umzubringen und die Existenz der Ripper-Organisation offenzulegen. Die Übergabe des Geldes soll in drei Stunden an der Station „Baker Street" erfolgen – ohne Polizei (der Plan der Entführer ist es, den Circle dort über den Abzweig in Richtung Kingsbury zu verlassen).

Dann setzt sich der Zug wieder in Bewegung.

## Die Rollenspiel-Lösung: Geld

Sollten die Charaktere tatsächlich versuchen wollen, so viel Geld innerhalb von drei Stunden aufzutreiben, wird dies ein schwieriges Unterfangen und der Erfolg hängt stark von der Loge der Charaktere ab. Hält dessen Anführer die 1.000 Pfund für einen angemessenen Preis dafür, die Aktivitäten der Ripper geheimzuhalten (ein Sozialer Konflikt, Seite 199 GER)? Hat die Loge überhaupt genug Ressourcen, um diese Summe zu stemmen? Können in der kurzen Zeit genügen Sponsoren und Gönner der Loge abgegrast werden, um das (fehlende) Geld zu organisieren? Möchte man überhaupt 1.000 Pfund Sterling in der Hand der Kabale wissen?

## Die „Action!"-Lösung: Entern!

Eine andere, eher action-lastige Methode ist die Stürmung der U-Bahn. Hier sind dem Einfallsreichtum der Charaktere keine Grenzen gesetzt – sie könnten versuchen, den Zug zum Entgleisen zu bringen, ihn zum Stoppen zwingen, während der Fahrt aufspringen, sich mit einer wahnwitzigen Konstruktion an den letzten Wagen hängen, ihm bei der Übergabe an der „Baker Street" eine Falle stellen oder eine andere wahnsinnige Idee haben.

Daher kann an dieser Stelle leider kein „Patentrezept" gegeben werden, wie mit der Situation zu verfahren ist, aber Würfe auf Fertigkeiten wie „Klettern" oder „Wissen", oder Talente wie „McGyver" könnten helfen – Improvisation des Spielleiters ist gefragt.

Aber egal wie sie es anstellen, es wird am Ende wohl auf einen Kampf hinauslaufen. Die Ripper stehen sich drei Werwölfen gegenüber, der vierte, Mr. Green, steuert den Zug (benutze die Werte auf Seite 239 des *Rippers*-Buches, aber gib jedem Werwolf noch eine Schusswaffe und einen W8 in *Schießen*). Natürlich birgt der Kampf noch zwei Komplikationen:

Zum einen haben die Entführer alle Passagiere (22 Personen, benutze die Werte für *Unschuldige* auf Seite 216) im ersten Wagen zusammengepfercht, so dass diese sehr schnell in die Schusslinie eines Feuergefechtes geraten oder von den Werwölfen als Schutzschilde oder Unterpfand verwendet werden können. Natürlich sind Opfer unter der Zivilbevölkerung zu vermeiden.

Zum anderen werden sich die Werwölfe nur kurz auf ihre Feuerwaffen verlassen, anschließend in ihre Werform transformieren und in den Nahkampf gehen – und wie wollen die Ripper das anschließend den befreiten Geiseln erklären …?!

Sollte der Zug in einem Bahnhof stehen, kann sich der Kampf natürlich auch auf den Bahnsteig, die Tunnel, das Treppenhaus oder die Aufzüge verlagern (Rolltreppen gibt es noch nicht). Da Teile der nordöstlichen Circle Line überirdisch sind, könnte er sich während der Fahrt sogar auf das Dach verlagern – bis wieder ein Tunnel kommt …

## Beeilung …!

Unabhängig davon, was die Ripper anstellen, sollte man das Zeitlimit von drei Stunden im Auge behalten. Nützlich ist ein für alle sichtbarer Timer, der nach jeder Aktion der SC um die verstrichene Zeit heruntergezählt wird. So kann man immer schön den Druck auf die Charaktere bzw. die Spieler aufrecht erhalten!

Nach exakt drei Stunden fangen die Entführer an, Passagiere zu erschießen und ihre Leichen während der Durchfahrt durch die Stationen auf die Bahnsteige zu werfen.

## Störfeuer

Inspector William Barns (45, konservativer Anzug, grimmig) ist Spezialist für Geiselnahmen bei Scotland Yard und leitet die Polizeioperation in King's Cross. Obwohl er eigentlich die gleichen Ziele wie die SC verfolgt, sieht er diese als Konkurrenz und ihre Verhandlungen mit den Entführern als Einmischung in seinen Kompetenzbereich.

Die Presse verfolgt die Entführung akribisch, insbesondere der schlaksige Reporter Jonathan Hillt vom *Daily Mirror* (24, karier-tes Jackett, Nervensäge), welcher sich an die Fersen der Ripper heftet und sie beobachtet. Die SC wollen tatsächlich an Bord der U-Bahn gelangen? Hillt ist dabei!

Der Zivilpolizist Andrew Peaton (28, sportlich, draufgängerisch) befindet sich unter den Passagieren, da er gerade auf dem Weg zur Arbeit war. Er könnte versucht sein, den Helden zu spielen, und damit den Rippern versehentlich bei ihrem Entermanöver in die Quere kommen.

## Das (Film)-Finale

Ist der Kampf in der U-Bahn gewonnen, kann die Action aber noch weitergehen – da der Führerstand der U-Bahn nur von außen zu erreichen ist, ist Mr. Green noch in Aktion. Sollte die U-Bahn noch fahren, so wird er den Zug auf Höchstgeschwindigkeit beschleunigen und bei der nächsten Station abspringen (was aufgrund seiner Werwolfreflexe kein Problem darstellen sollte). Die Ripper müssen also zuerst den Zug zum Halten bringen, bevor sie dem entflohenen Werwolf nachjagen können. Sie könnten ihn zum Beispiel ausfindig machen, indem sie nach einem Triebwagenführer fahnden, welcher erst vor kurzem aufgrund krimineller Machenschaften entlassen wurde.




Von: Florian Wehner
Kategorie: Unter den Städten
Für: WOPC 2015

# Ein universelles Endzeit Abenteuer für erfahrene Spieler

Die Überreste eines verlorenen Vergnügungsparks bergen Hoffnung und düstere Geheimnisse

Die Städte sind zerstört. Durch atomare Waffen, Krieg, Naturkatastrophen. Für die, die heute leben ist wenig übrig. Auch der „Monster Park“ mit seinen Buden und Fahrgeschäften eine Attraktion für Familien, wurde nicht verschont. Ein Erdbeben liess das Areal, auf dem sich der Park befand, abrutschen. Heute befindet er sich praktisch unter der Stadt, von wenigen noch überirdisch stehenden Gebäuden über eine schräg nach unten verlaufende Halde bis in die tiefen Bereiche, die einst U-Bahn Schächte und andere unterirdische Bereiche der Stadt waren.

Dies ist ein universelles Abenteuer für Endzeit Settings. Wenn im folgenden von „Monster“ die Rede ist, bezieht sich dies auf die im Setting übliche Bedrohung: Zombies, Mutanten, Verseuchte. Kommt das Setting ohne weitere abnormale Monster aus, können auch die anderen Monster im Abenteuer durch eben diese ersetzt werden.

Von Dan, einem charismatischen Piloten in den 40ern, Überlebender eines der letzten Transportflüge, die unterwegs waren, erfahren die Spieler, dass dieser im Bereich des Parks abstürzte. Der Flieger rutschte in die tiefer gelegenen Bereiche ab und die Lebensmittel und andere Vorräte sollten noch dort sein. Kaum jemand würde sich auf gut Glück dorthin wagen und seines Wissens hat kein weiterer überlebt, um noch davon zu berichten

Waffen, Verpflegung, medizinische Güter, das Flugzeug kann alles an Bord gehabt haben, das die Spieler lockt. Dan kennt den Ort des Parks am Rand einer nahen Grossstadt.
Er hält Berichte über die Schrecken die er dort gesehen hat zurück, außer einer der Spieler bringt ihn mit einem guten Wurf auf Überreden zum erzählen. Auch dann wird er nur zurückhaltend darüber sprechen und man merkt ihm an, dass es ihn alles kostet überhaupt davon zu berichten, daß sich dort noch viele der ehemaligen Besucher herumtreiben. Und er den Rest der Besatzung zurück liess, ohne zu prüfen wer vielleicht noch am Leben war.
Um keinen Preis geht er dorthin zurück, er gibt den SC lediglich die Informationen gegen einen Anteil der Beute.

## 1. Monster Park - Oberfläche

Die hohen Zäune aus Stahl und Draht umgeben noch immer das Areal des Parks. Ein Schild mit der Aufschrift “Monster Park” hängt schief über den Kassen, die als äusserste Gebäude den Absturz überstanden haben. Einige Monster, ehemalige Besucher, Familien, befinden sich noch immer in diesem Bereich. Sind die Charaktere nicht leise genug ziehen sie außerdem die Aufmerksamkeit einer Bande Räuber auf sich. Diese haben in der Nähe ihren Unterschlupf und wissen nichts von dem Flugzeug, interessieren sich aber sehr für den Grund, aus dem die Spieler sich hier überhaupt herum treiben.

Mitch, Anführer. Hat durch seine echte Freundschaft mit Balder keine Schwierigkeiten, die Kontrolle über die Bande aufrecht zu halten. In letzter Zeit war ihre Beute allerdings mager, weshalb es einige Unruhe gegeben hat. Er wird nichts durchgehen lassen, das seine Autorität in Frage stellt
Balder, Muskelprotz. Ein Autounfall mit Schädeltrauma hat den ohnehin niedrigen IQ dieses Ex-Boxers noch weiter nach unten gedrückt. Heute folgt er ausschliesslich seinen animalischen Bedürfnissen und beschränkt sich auf die Befriedigung seiner Grundbedürfnisse. Seine enorme Kraft und Kampferfahrung, gepaart mit seiner Freundschaft zu Mitch, der ihm nach dem Unfall das Leben rettete, stellt eine ernstzunehmende Bedrohung dar.
Gefolge, nach Anzahl der Spieler 3-6. Einfache, bewaffnete und gierige Gangster

Es handelt es sich um eine rein männliche Bande, was gegenüber weiblichen SC zu bedrohlichen Avancen führen kann, wenn der SL dies wünscht.
Sollten die Spieler den Grund ihres hier seins verraten schlägt die Bande einen Deal zu 50/50 Anteilen vor: die SC holen die Beute und sie sichern den Ausstieg bis zu ihrer Rückkehr. Mitch hat von vornherein nicht vor, diesen Deal einzuhalten, ist als geübter Lügner aber schwer zu durchschauen. Sobald sie die Charaktere mit Vorräten zurück kommen sehen nehmen sie diese unter Beschuss.

Orte im Park:
Das Clownskabinett
Hilferufe sind aus diesem Spiegelkabinett zu hören. Ein Überlebender hatte dort Schutz gesucht, wurde vor kurzem bei einem Einsturz zwischen Spiegeln und Balken eingeklemmt und kann sich nicht selbst befreien. Ein Dutzend Monster befindet sich ebenfalls hier, durch die Gänge voll Spiegel erscheinen es noch mehr. Der Überlebende kommt nicht frei, ist im Moment durch den Einsturz von den Monstern aber abgetrennt und so geschützt. Ohne Versorgung wird er aber nicht mehr lange überleben. Das Gebäude wird ausserdem von kichernden mechanischen Clowns, deren Stimmbänder inzwischen schräg und unheimlich klingen belebt, leiernde Jahrmarktsmusik klingt verzerrt aus alten Lautsprechern.

Die Lagerhalle
In dieser großen, offenen Halle lagern Ersatzteile für Fahrgeräte und dutzende Kisten voll Kleidung. Von Winterjacke bis Tank Top und Sneakern ziert alles der “Monster Park” Schriftzug. Einige mutierte Spinnen haben die Halle zu ihrem Quartier gemacht und lauern in Netzen zwischen den hohen Regalen auf Beute. Sie warten schon lange auf frischeren Fang als das sich gelegentlich hierher verirrende Monster.

## 2. In die Tiefe

Vom größten Krater in der Mitte des Parks führt eine Halde steil nach unten. Gebäude, Autos, Schutt sind wild durcheinander gerutscht und bilden ein grausames Labyrinth das bis in die Schächte der U-Bahn reicht. Es ist schwer nach unten zu gelangen, ohne kleinere Erdrutsche auszulösen. Der Spur, die das abrutschende Flugzeug zog kann man dafür recht leicht folgen. Monster und kleine Gebäude wurden gleichermassen von seinem in Bewegung geratenen Gewicht mitgerissen.
Gefährliche Momente auf dem Weg nach unten:
Nahe der Oberfläche hat ein Rudel riesige, mutierte Ratten seinen Unterschlupf. Geschützt vor den Strahlen der Sonne reagiert die Meute sehr aggressiv auf Eindringlinge aller Art. Spurensucher können diese vielleicht vorher bemerken und entsprechende Massnahmen ergreifen oder ihnen aus dem Weg gehen.

Ein schräg stehendes Kettenkarussell in dem noch Monster sitzen hält nur noch quietschend und ächzend an seinem Platz fest. Geraten die Kreaturen in Aufruhr, z.B weil sie die SC bemerken droht es langsam auf sie zu zu kippen.

## 3. Das Flugzeug

Mit der Nase nach unten liegt ein grosses Transportflugzeug inmitten der Dunkelheit am Ende der Halde Ein Flügel ragt in einen U-Bahn Schacht, der Rest klemmt zwischen Boden und Decke für immer fest. Die Aussenhülle sieht soweit intakt aus, der Einstieg ist aber mehr als halb im Erdreich begraben. Schaffen die Spieler es, die Luke zu öffnen (Fenster sind gepanzert und sehr schwer einzuschlagen) oder entdecken sie mit Wahrnehmung den kleinen Riss in der Hülle, durch den sich kleine SC gerade so zwängen können, gelangen sie in´s Innere der Maschine

Hier sind einige Tote und mehr Beute als sie auf einmal bergen können. Doch eine der Kisten, eine Metallbox von einem Meter Kantenlänge, enthält etwas anderes: eine weitere, beinahe gleich große Metallkiste mit Bio-Warnzeichen. Die Sicherung wartet genau zwei Minuten auf die Code Karte, danach geht alles hoch. Zumindest vermittelt das der Countdown der in dem Moment, in dem die äußere Kiste geöffnet wurde, auf einem kleinen Display begonnen hat…im gleichen Moment dringen Monster aus dem U-Bahn Schacht gegenüber in Richtung des Flugzeugs. Die Explosion sollte mit entsprechenden Würfen zum entschärfen zu verhindern sein. Wie extrem die Auswirkungen sind, wenn dies fehlschlägt liegt am SL und der tödlichen Stimmung der Kampagne.

Abwandlungen:
Dan begleitet die SC und bedroht sie am Ende. Er war nur auf der Suche nach der Bio-Waffe. Dan besitzt eine Code Karte und hat vor, die Waffe in einen Stützpunkt zu bringen von dem er denkt, dass es ihn noch gibt
Das Flugzeug wurde bereits von einer Bande Überlebender geplündert, die nun statt der Monster aus dem Schacht, in dem sie leben, kommen um nachzusehen. Wie werden die Spieler vorgehen? Die Bio-Waffe hatten die Überlebenden damals bemerkt und die Finger davon gelassen. Von den restlichen Vorräten besitzen sie noch jede Menge.

## ALESSIA - HERRIN DER GEBEINE

**KONZEPT:** Seelenfängerin der Gosse

**DILEMMA:** Rachedurst zerfrisst mich

**WEITERE ASPEKTE:** In den Tunneln zuhause, Mein Tag wird kommen, Meine treuen Diener

**FERTIGKEITEN**

Großartig (+4): Seelenfang

Gut (+3): Diebeskunst, Provozieren

Ordentlich (+2): Täuschung, Nachforschung, Wille

Durchschnittlich (+1): Kontakte, Ressourcen, Wahrnehmung, Wissen

**STUNTS**

Schutzkreis: Alessia kann die Fertigkeit Seelenfang nutzen, um den Aspekt Schutzkreis zu erschaffen, der für den Rest der Szene wahlweise einen spezifischen oder aber alle Geister daran hindert, einen bestimmten Ort zu betreten. Jeder Geist kann einmal versuchen, den Aspekt zu überwinden. Sie kann einen Fate-Punkt ausgeben, damit der Aspekt bis zum Ende des Szenarios bestehen bleibt.

Das Ritual: Wenn Alessia bei der Erschaffung eines Talismans ein Menschenopfer erbringt, kann sie einen zusätzlichen Geist an diesen binden.

Seelenzunge: Alessia kann die Fertigkeit Seelenfang nutzen, um einen Vorteil zu erschaffen, eine SEELENBINDUNG zu einem spezifischen Geist in derselben Zone. Diese hilft dabei, mit dem Geist zu kommunizieren, selbst wenn dieser davor nicht bereit oder imstande war, vernünftig zu reden.

**KÖRPERLICHER STRESS:** ☐ ☐

**GEISTIGER STRESS:** ☐ ☐ ☐

**KONSEQUENZEN:** Eine leichte (2), Eine mittlere (4), Eine schwere (6)

Erholungsrate: 3

**VERRAT:** Einst war Alessia eine junge, aufstrebende Seelenfängerin vom Orden der heiligen Erlösung im südlichen Ligior. Ihre Verdienste und ihr Einfluss wuchsen von Tag zu Tag. Doch sie machte sich mit ihrem Erfolg nicht nur Freunde unter ihren Ordensbrüdern und -schwestern. Ihre Feinde schufen ein Lügengespinst wonach sie sich mit dem Täuscher eingelassen hätte. Zudem bezichtigte man sie, sich mit dem Aussatz der Ausgestoßenen angesteckt zu haben. Zur Strafe für ihren angeblichen Verrat wurde sie ausgepeitscht und halbtot in die Pesttunnel unter der Stadt verbannt, wie so viele andere hochansteckende Kranke auch.

**EIN NEUES LEBEN:** Sie überlebte die Tortur wider Erwarten und schwor Rache auf die sie seit diesem Tage hin arbeitet. Die zwei Jahre ihrer Verbannung nutzte sie, um sich einen neuen dunklen Namen zu machen. Sie ist es die dafür sorgt, dass sich kein Vertreter der Orden oder der Obrigkeit der Stadt in die Tunnel wagt. Ihre Gefolgsleute, die sie mit der Zeit um sich sammelte, wie auch die Geister über die sie gebietet sind der Garant dafür. Die Verbannten verehren sie wie eine Heilige, denn sie ist die Einzige, die sich der Geister ihrer Verstorbenen annimmt.

**HERRIN DER GEBEINE:** Die Verbannten schicken ihr beinahe täglich ihre Toten, in der Hoffnung Erlösung für deren Geister zu erhalten, sollten sie den Weg nicht finden. Sie nimmt sich der Geister an. Die Körper allerdings werden nicht etwa bestattet, sondern den Ratten und anderem Getier der Tunnel zum Fraß vorgeworfen. Ihre Knochen sind überall in Alessias Tunneln zu finden. Nur ihre tief verborgene Wohnstatt ist davon ausgenommen.

**VERBÜNDETE:** Ihr zur Seite steht eine bunt zusammengewürfelte Gruppe von Ausgestoßenen der Gesellschaft. Darunter sind schlimmste Verbrecher, von Krankheit geheilte Verstoßene und auch entstellte Menschen, die von ihren Verwandten entsorgt wurden. Ihr Anführer und Alessias rechte Hand ist Kadir der Schlächter, ein geläuterter Massenmörder, der einst freiwillig in die Pesttunnel floh.

**FEINDE:** Der Orden der heiligen Erlösung ist klein im südlichen Ligior, hat jedoch in letzter Zeit bei einigen Handelsfürsten an Einfluss gewonnen. Der vor kurzem zum Ordensvorsteher erhobene Jacopo Seelentanz hat Hinweise gefunden, dass seine einstige Mentorin Alessia seine einstige Intrige überlebt hat. Er setzt alles daran, ihren Aufenthaltsort in Erfahrung zu bringen und sie endgültig auszuschalten. Die aufstrebende Handelsfürstin Shadia Goldhand ist Jacopos mächtigste Verbündete.

## KADIR DER SCHLÄCHTER

**ASPEKTE:** Mein Ruf eilt mir voraus, Einst mordete ich ruchlos

**FERTIGKEITEN:** Gut (+3): Kämpfen. Ordentlich (+2): Provozieren. Durchschnittlich (+1): Kraft, Athletik

Stress: ☐ ☐

## JACOPO SEELENTANZ

**KONZEPT:** Erlöser ohne Skrupel

**DILEMMA:** Machtbesessen

**WEITERE ASPEKTE:** Für den Orden und für mich, In Palästen zuhause, Niemand sägt an meinem Stuhl

**FERTIGKEITEN**

Großartig (+4): Seelenfang. Gut (+3): Charisma, Empathie. Ordentlich (+2): Nachforschung, Wahrnehmung, Wille. Durchschnittlich (+1): Kontakte, Ressourcen, Täuschung, Wissen

**STUNTS**

Besessenheit erkennen: Du kannst die Fertigkeit Seelenfang nutzen, um den Aspekt BESESSEN zu entdecken. Der Geist kann sich mit der Fertigkeit Heimlichkeit wehren.

Erzwungene Besessenheit: Du zwingst einen gebundenen Geist dazu, für die Ausführung eines Befehls in einen fremden Körper zu fahren. Dies funktioniert wie der Geister-Stunt Besessenheit (unabhängig davon, ob der Geist diesen Stunt beherrscht oder nicht), verwendet aber deine Seelenfang-Fertigkeit anstelle von Wille.

Einen guten Eindruck machen: Zweimal pro Spielsitzung kannst du einen Schub, den du bei einer Charisma-Probe bekommen hast, zu einem Situationsaspekt mit einem freien Einsatz umwandeln.

**KÖRPERLICHER STRESS:** ☐ ☐

**GEISTIGER STRESS:** ☐ ☐ ☐

**KONSEQUENZEN:** Eine leichte (2), Eine mittlere (4), Eine schwere (6)

**ERHOLUNGSRATE:** 3

## ABENTEUERAUFHÄNGER

Mein Bruder wurde in die Pesttunnel verbannt. Helft mir ihn zu finden. - Eine Totenmagierin treibt in den Pesttunneln ihr Unwesen. Findet und tötet sie. - Die Verbannten haben einen geheimen Kultplatz unter der Stadt, wo sie Menschenopfer bringen und dafür Leute aus der Stadt verschleppen. - Die Verbannten verehren eine Frau in den Tunneln als Heilige. Ist sie von den Göttern gesegnet? - Eine neue Macht macht sich in den Tunneln breit. Sie oder Alessia bitten die SC um Unterstützung. -Handelsfürstin Shadia Goldhand sucht Freiwillige für einen Selbstmörderischen Auftrag in den Tunneln. - Nur eine Verbannte könnte mit ihrem Insiderwissen helfen, die Ordensintrigen aufzudecken.

POWERED BY FATE

Idee, Texte und Layout: Jörg Köster - Hintergrundbild Alessia alias Necromancer von Richard Hanuschek. - Ghost brushes von Linzee777 auf deviantart

Dieser **NSC** wurde für das Seelenfänger RPG mit Fate Core Regeln konzipiert.

Seelenfänger - Täuscherland, das neue deutsche FATE-Setting erscheint demnächst im Prometheus Games Verlag - Christian Loewenthal & Marcel Hill GbR - Kolberger Str.1 - 47167 Duisburg


POWERED BY
FATE

**Schnitzeljagd**

Links, rechts, Rechts, Links, dann die zweite Rechts, wieder Links durch den schmalen Tunnel und ein letztes Mal rechts.

So oder so ähnlich lautet die Beschreibung um die Kammer zu finden. Einfacher geht es, wenn man einen Peilsender oder zumindest Koordinaten hat.

In den verwinkelten Gassen der Kanalisation Justitians findet sich die Kammer, eine alter Datenspeicher, mit vielen Antworten auf Teils ungestellte Fragen.

Auch wenn man die richtige Stelle findet, merkt man dies nicht gleich. Ein Wurf auf Wahrnehmung(4) oder Artefaktkunde(3) offenbart einen versteckten Schalter an der Wand.

**Die Kammer**

Surrend und Quietschend öffnet sich ein Meter breiter Spalt, den Blick frei gebend auf unzählige Serverschränke mit wild blinkenden Lichtern. Wie das Werk einer fleissigen Spinne hängen Kabel quer im Raum verstreut und erschweren das Durchkommen. Ein Wurf auf Beweglichkeit(2) schützt vor einem Stromschlag der einen 2 Punkte Ego kostet.

Gelangt man in den hinteren Teil der Kammer, sieht man eine wirre Gestalt in Bergen aus Schrott wühlen. Artefaktkunde(4) erkennt dass es sich um Bauteile von hochtechnologischen Geräten handelt.

**Der Wächter**

Als euch die Gestalt bemerkt verschwindet sie hinter einem Schrank, nur um direkt vor dem hinterstem Charakter wieder aufzutauchen und ihm mit einer Mischung aus Kamera und Drohne vor dem Gesicht zu fuchteln.

*„Ja Doch, ja doch… ich zeige euch die Besucher. Ja, Ich sehe auch das sie nicht die hellsten sind.“*

Ein alter Mann mit langen grauen Haaren, in gewissen Zügen als Chronist zu erkennen, scheint mit sich selbst zu reden. Ein Wurf auf Empathie(2) erkennt dass er mit der Drohne spricht, als ob es ein Lebendiges Wesen sei. Muss eine Nebenwirkung des isoliert Lebens sein. Er ist in keinster Weise aggressiv und berührt die SC's nicht von sich aus.

*„Nein, ich weiss nicht was sie wollen.“* *„Ob sie was zum Tauschen haben?“*
*„Könnte es uns interessieren?“*

Vor jeder Antwort hält er Rücksprache mit sich selbst. Die SC's schaut er dabei an, wedelt aber auch immer wieder mit der Drohne vor Ihnen rum. Er hat weder einen Namen, noch weiss er etwas über sich selbst und könnte davon berichten. Informationen nach Ermessen des Spielleiters können gegen einen entsprechenden Gegenwert in Form von Technik getauscht werden. Chronistenwechsel oder Dinare interessieren ihn nicht.

Sollten die SC's aggressiv werden verschwindet der Wächter in dem chaos des Raumes und kann nur mit einem Wurf auf Wahrnehmung(2) gefolgt von Beweglichkeit(4) gefasst werden. Gelingt dies nicht sehen die SC's nur immer wieder den Arm des Wächters auftauchen, wie er der Drohne die Umgebung zeigt. *„Verschwindet oder euch geschieht was“* Tun die SC's dies nicht zucken Blitze durch den Raum die jedem 5 Egoschaden erleiden lassen. Dies wird wiederholt bis alle den Raum verlassen haben oder erst bewusstlos werden und nach 3 weiteren Schocks sterben.

**Die Drohne**

Berührt einer der SC's das Artefakt schnellen ungesehen feine Drähte hervor und graben sich in die Haut. Eine Stimme ertönt im Kopf des Betroffenen und fordert dröhnend gehorsam. Bei leichter Berührung ist ein Wurf auf Wille/Glaube(3)erforderlich um die Kontrolle zu behalten. hält man es allein in der Hand erhöht sich die Schwierigkeit auf (5). Ein Strom von Wissen strömt auf den Träger ein, worauf er einen Punkt in Geheimnisse erhält. Behält er die Kontrolle kann er das Artefakt fallen lassen. Tut er dies nicht, oder er verliert die Kontrolle und seine Kameraden befreien ihn nicht, sind zwei weitere Würfe auf Schwierigkeit(5) fällig. Gelingt keiner Dieser wird der SC's zu einem neuen Wächter und tut alles um die Kammer zu schützen und seinem neuen Herren zu dienen. Auch er setzt die Stromschocks ein, wenn seine Kameraden nicht gehen wollen. Erhält der SC Traumaschaden kann er jedes Mal erneut auf Schwierigkeit (3) würfeln, um wieder zu Bewusstsein zu kommen. Nach 24 Stunden unter Kontrolle der Drohne wird der SC zu einem NSC und nimmt den Platz des Wächters dauerhaft ein.

Wer sein neuer Herr ist… das allein weiss der Spielleiter ;)

**Sousparis** (Thema: Unter den Städten)

Abenteuerideen für eine postapokalyptische Unterstadt von *Moritz „Glgnfz" Mehlem* zum **Winter OPC 2015**

Wir schreiben das Jahr 2165. Nach einer atomaren Apokalypse, die 2121 die Menschheit fast komplett ausgerottet hat, befindet sich die Menschheit in einem betrauernswerten Zustand. Nur langsam machen sich die wenigen Überlebenden auf, sich den Planeten wieder untertan zu machen, wie es ihnen die Bibel einst befahl. So errichten sie auf den Überresten der alten urbanen Zentren eine neue Zivilisation.
Dies ist eine düstere und gefährliche Zeit voller unsäglicher Gefahren und mutierter Monstrositäten.

Wir befinden uns hier in einem gigantischen Ballungsraum im Westen des ehemaligen Europa, dessen wichtigstes Erkennungszeichen eine merkwürdige Metallspitze ist, die etwa 250 Meter hoch aus dem Chaos aus Asche, Gesteinstrümmern, Glassplittern und verbogenen Metallstreben herausragt. Aufgrund der immer noch recht großen Hitze an der Oberfläche haben die Menschen sich im Untergrund verschanzt und leben bevorzugt in alten Schächten, in denen eigenartige Schienen verlaufen und die mittlerweile locker 60 Meter unter der Oberfläche liegen. Dieses Röhrensystem ist mittlerweile halbwegs sicher, jedoch gibt es immer noch etliche geheimnisvolle Orte, die es zu erkunden gilt:

**Leturäffäl**: Die schon eingangs beschriebene Metallspitze, reicht unter der Erde noch fast 60 Meter tiefer. Neben den beiden bekannten und sichtbaren Plattformen, auf die die mutigsten Siedler klettern, um dort Relikte der Vergangenheit mit in die Röhre zu bringen, befindet sich dicht unter der Oberfläche eine weitere und weitaus größere Plattform, die allerdings nur durch wagemutige unterirdische Kletteraktionen über das mittlerweile stark korrodierte Metallgerüst zu erreichen ist. Der „neue Rat" hat schon einige Expeditionen dorthin geschickt, von denen aber nur einzelne Teilnehmer zurückgekehrt sind, irgendeinen Wahnsinn von mutierten Eisverkäufern brabbelnd. Die gewaltigen Schätze, die dort liegen sollen, sorgen aber immer wieder dafür, dass sich jemand – mehr oder weniger gut ausgerüstet – dorthin wagt.

**Lasän**: Dies scheint einst ein Fluss gewesen zu sein, doch nun schiebt sich eine unterirdische Schlammwalze langsam aber unaufhörlich quer durch die Unterstadt. Tauchgänge, wenn man den Vorgang bei der Konsistenz des „Wassers" so bezeichnen kann, haben schon oft große Kostbarkeiten geborgen, die meist in kleinen länglichen Booten mit Glasdächern gefunden werden. Gewaltige Kraken und krokodilähnliche Reptilien machen diese Suchen allerdings immer zu einer gefährlichen Angelegenheit.

**Leluffre**: Direkt am Ufer der Lasän gelegen befindet sich ein riesiger Gebäudekomplex, der wohl einst ein Museum war. Mittlerweile kann man die miteinander verbundenen Gebäude nur noch durch die Überreste einer zerborstenen Glaspyramide betreten. Viele Räume sind mit Sicherheitssystemen versehen und ist man erst einmal eingeschlossen, gibt es nur noch selten ein Entkommen. Außerdem heißt es, die Geister der hier ausgestellten Künstler spukten gerade des Nachts durch die Gebäude und brächten Eindringlinge mit ihrem Geheul um den Verstand.

**Larkdetriomf**: Ein gigantisches aus Steinen gearbeitetes Tor, das wohl einst ein Wahrzeichen der Metropole war. Das Gebäude liegt strategisch sehr günstig an einem großen runden Platz, auf den viele große Straßen zu laufen. Heute bietet es einer Brigandenbande Unterschlupf, die sich die „Scharldegols" nennen und immer wieder die Bewohner der Röhre angreifen, ermorden und berauben. Der neue Rat hat eine Belohnung von 750 Gauloises-Schachteln (der offiziellen Währung in Sousparis) auf die Beseitigung der Gefahr ausgesetzt.

**Sackrekör**: Knapp über der Oberfläche, auf der Spitze eines Berges der Unterstadt, stehen die zerfallenen Überreste eines wohl einst sakralen Gebäudes. In der Krypta sollen, so lauten die Legenden, gewaltige Reichtümer zu finden sein. Leider haben sich hier die Gebeine der hier Begrabenen erhoben und machen als wandelnde Skelette die Umgebung unsicher. Diese Skelette scheinen von einer Art radioaktiven Lebens beseelt zu sein, denn sie leuchten grünlich und werden von einem gewaltigen Hunger auf lebendes Fleisch angetrieben.

**Lasorbon**: Nur ein kleines Stück südlich der Lasän befinden sich etliche scheinbar zusammengehörige Gebäude mit großen bestuhlten Sälen und gigantischen Bibliotheken. Ein unschätzbarer Hort des Wissens über die alten Zeiten befindet sich hier. Leider wird das gesamte Areal von mutierten älteren Herren bewacht, die sich als die „Bewahrer des Wissens" ansehen. Diese Bewahrer sehen auf den ersten Blick aus wie freundliche Senioren mit spitzen Schnurrbärten und Schals um die Hälse, aber wenn sie sich oder ihr geliebtes Wissen verteidigen müssen, platzen aus ihren Rücken peitschende Tentakel, mit denen sie die vermeintliche Gefahr panisch kreischend attackieren.

**Vördschinmegastor**: Etwas nordwestlich von Larkdetriomf steht ein gewaltiges Gebäude, das eine scheinbar unendliche Menge an technischen Artefakten der Vergangenheit beherbergt. Diese Artefakte sind allerdings nicht leicht zu bergen, da viele von ihnen durch die atomare Strahlung ein Eigenleben entwickelt haben und das riesige Gebäude zu einer hochtechnisierten Todesfalle gemacht haben.

# Die Kanalratte



*Tief unter der Stadt, in den Abwasser-kanälen, lebt die Kanalratte und holt jeden der sich in ihr Reich wagt.*

Mittelgroßer 3. Stufe Anführer

**Initiative: +7**

*Gefährlich:* Der Krit-Bereich von Angriffen der Kanalratte ist um 3 größer, wenn er nicht angeschlagen ist.

**Kurzschwert +9:** - 7 Schaden
*Natürliches gerades Würfelergebnis bei einem Treffer oder Fehlschlag:* die Kanalratte darf einen zusätzlichen Nahkampfangriff durchführen.

**Armbrust +8:** 6 Schaden
*Natürliches gerades Würfelergebnis bei einem Fehlschlag:*
die Kanalratte macht einen weiteren Angriff gegen einen nahen anderen Gegner, da der Bolzen irgendwo abprallt.

| | | |
|---|---|---|
| RK | 19 | |
| KW | 17 | TP 45 |
| GW | 13 | |

*Laut den Gerüchten in der Stadt lebt die Kanalratte schon seit Jahren unter den Straßen. Einige behaupten er wäre der Anführer einer Bande von Dieben andere sagen er bekämpfe diese und gebe das Geld den Armen. Wieder andere behaupten er wäre ein Adliger im Exil, welcher auf Rache sinnt. Was davon stimmt weiß nur die Kanalratte selbst.*

Autor: Nathan Grey System: 13th Age
Das Bild wurde Character Artist 3 von Pro Fantasy erstellt www.profantasy.com

Hierbei handelt es sich um eine Zufallsbegegnung, die den Helden in den Kanälen einer Stadt über den Weg laufen kann.

> *Vor euch erkennt ihr leichten Fackelschein. Als ihr näher kommt seht ihr eine Gruppe von ca. einem Dutzend Personen die sich in eure Richtung bewegt. Die Gestalten sind zerlumpt.*
> *Als man euch entdeckt werfen die Leute euch angstgefüllte Blicke zu und ein hagerer Mann mit verfilzten Haar tritt vor, um mit euch zu sprechen.*

Er stellt sich den Helden als Adalbert vor und erklärt auf nachfragen folgendes.

> *„Wir wohnen hier unten und kommen nur zum betteln nach oben."*
>
> *„Nein die Stadtwachen wissen nichts von uns. Und selbst wenn sie etwas wüssten, wäre es ihnen egal."*
>
> *„Unser Lager wurde angegriffen, wir haben alles verloren was wir haben. In der Nacht kamen Schwärme von Ungeziefer und wir hörten ein unheimliches Lachen. Daraufhin sind wir geflohen."*

Die Bettler wurden von einem Ungeziefer beherrschenden Druiden aus ihrer Lagerstätte vertrieben. Dieser hat es sich in den Tiefen der Kanäle bequem gemacht und möchte mit Hilfe von Ratten und Kakerlaken die Stadt oben angreifen.

## Der Ungezieferkönig

mittelgroßer Stufe 1. Anführer

**Initiative:** +5

**F: Schwarmangriff +7 gg. KW:**
6 Schaden. N*atürliches gerades Würfelergebnis bei einem Treffer oder Fehlschlag:*
Der Druide darf jeden weiteren nahen Verbündeten des Ziels mit diesem Angriff angreifen.

**Kampfstab +4 gg. RK:** 3 Schaden

**Rankenpeitsche +5 gg. RK:** 5 Schaden
N*atürliches ungerades Würfelergebnis bei einem Treffer:*
Das Ziel ist bis zum Ende der nächsten Runde des Druiden *festsitzend*

| | |
|---|---|
| RK 14 | |
| KW 11 | TP 27 |
| GW 17 | |

**Ikonen:**
**Die Hochdruidin:** Angewiedert von der Stadt hat der Ungezieferkönig in den Kanälen magisch Pflanzen wachsen lassen.

**Die Diabolistin:** Korrumpiert von den Dämonen hat sich der Druide mit einem von ihnen Verbunden im sind Stacheln gewachsen und er hat einen Buckel.

**Der Leichenkönig:** Der Druide ist auf den bestem Weg ein Untoter zu werden. Er hat sich teilweise Körperteile mit Leichen-teilen ersetzt und sich sogar ein Auge entfernt aus dessen Höhle es unheilig glimmt.

TEXT: OLIVER SIEGER

DESIGN: ALEXANDRA SIEGER

EIN RIPPERS-DUNGEON

# C'EST ICI L'EMPIRE DE LA MORT

In den Katakomben von Paris wurde kürzlich ein neuer Abschnitt freigelegt. Doch noch wagte sich niemand in diesen Abschnitt, da von ihm eine unheilvolle Aura ausgeht. Die Wände bestehen zum größten Teil aus menschlichen Gebeinen oder gemauerten Wänden.
Die Fackeln in diesen Gängen sind schon vor Jahrhunderten erloschen und es herrscht absolute Dunkelheit.
Die Luft ist abgestanden und trieft förmlich vor Feuchtigkeit. Für zufällige Begegnungen (z.B. in den größeren, nicht nummerierten Räumen), würfle einfach auf die Begegnungstabelle.

| W6 | 1 | 2 | 3-5 | 6 |
|---|---|---|---|---|
| Begegnung | Friedlicher Geist, Erscheinung | Geist, feindselig (Rippers S.224 | 1W4 Skelette (Rippers S.235) | Knochenschwarm |

## Räume:

### I. Vampirgrab

Dieser Raum ist nur durch eine Geheimtür zugänglich. In der Mitte des Raumes befindet sich ein Steinsarg. Der Sarkophag ist aus massivem Stein und mit Templersymbolen und Grafiken verziert. Ebenfalls befinden sich im Raum drei scheinbar leblose, abgemagerte Leichname am Boden. Dies sind in Wahrheit Nosferatu (Rippers S.231). Sie werden die Gruppe angreifen, sobald jemand den Sarkophag berührt. Der Deckel des Sargs ist schwer und muss von mindestens zwei Personen bewegt werden. Der Sarkophag ist innen komplett mit geweihtem, inzwischen morschem Holz verkleidet. Im Sarg befindet sich ein Psycho-Vampir (Rippers S.233). Durch die Öffnung des Deckels wird er geweckt und beginnt langsam sich zu bewegen. Sein Name ist Gawain Leblanc und er ist ein uralter Vampir. Er ist den Rippern durchaus dankbar für ihre Hilfe. Er war früher Mitglied der Templer und erfreute sich daran seine Spielchen mit den Sterblichen zu spielen und wurde hier 1305 unfreiwillig beerdigt. Er ist ein möglicher Verbündeter der Ripper, ist aber selbstsüchtig, arrogant und liebt es die Sterblichen nach seiner Pfeife tanzen zu lassen.

### II. Halle der Statuen

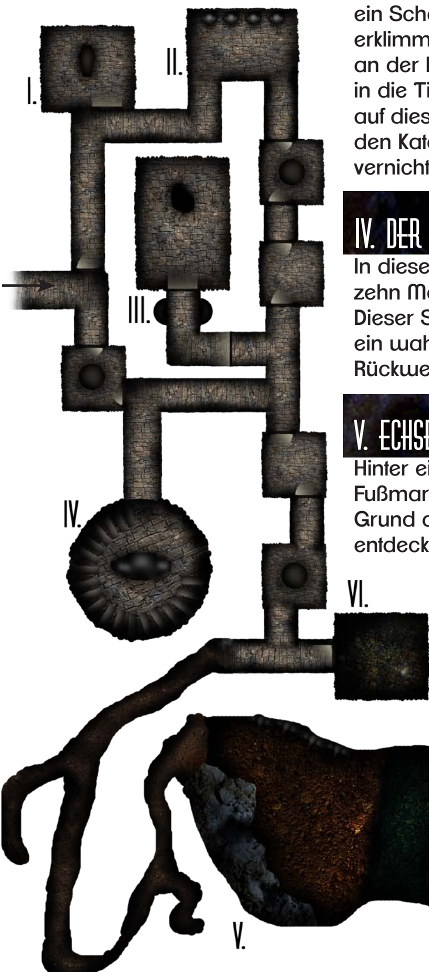
In diesem Raum befinden sich vier „Belebte Statuen" (Rippers S. 218). Die Statuen stellen Tempelritter dar. Sie erwachen zum leben sobald die Ripper wieder versuchen den Raum zu verlassen. Die Augen der Statuen sind Rubine, die je 10£ Wert sind.

### III. Totenglocke

Dieser Raum ist durch zwei „Hindernisse" gesichert. Die erste Hürde ist ein steinernes Rundbogenportal, welches zugemauert wurde. Auf dem Bogen des Portals steht auf Altfranzösisch:

*„Wer den Schlag wagt, wird mit den Toten tanzen."*

Das zweite Hindernis ist eine magische Barriere. Diese kann nur durch ein leichtes Flimmern der Luft, oder durch „Arkanes entdecken" erkannt werden. Wird das Portal durchschritten, oder durch „Bannen" deaktiviert, öffnen sich an beiden Seiten des Ganges kleine Kammern, aus welchen je ein Hexensucher (Rippers S.225) tritt und angreift. Wird die Barriere einfach durschritten, muss eine Willenskraftprobe -4 bestanden werden. Bei Fehlschlag erhält der Charakter 3W6 Schaden.
Hinter der Barriere befindet sich eine große Halle, in der sich die Temperatur unter dem Gefrierpunkt befindet. Im hinteren Drittel befindet sich ein „bodenloses" Loch mit knapp zwei Meter Durchmesser. Über diesem Loch hängt eine pechschwarze, riesige, eiserne Glocke. Sie ist mit Darstellungen von tanzenden Skeletten verziert. Von dieser Glocke geht auch die Kälte aus. Wird die Glocke in Bewegung versetzt, beginnt sie von alleine zu schwingen und lässt sich nicht mehr zum Stillstand bringen. Die Glocke ertönt mit einem unnatürlichen, extrem tiefen Klang, der den Charakteren durch Mark und Bein geht. Beim ersten Ertönen der Glocke muss eine Mummprobe -2 bestanden werden. Eine Weile nach dem ersten Läuten hört man aus der Tiefe ein Scharren und Knacken und nach einigen Minuten kriechen die ersten Skelette aus dem Abgrund. Alle zwei Runden erklimmen 1W4 Skelette (Rippers S.235) den Abgrund, bis die Glocke vernichtet wird. Die Halterung, welche die Glocke an der Decke hält, hat eine Robustheit von 10 (Gegenstände zerstören, GERTA S.112). Wird sie zerstört, stürzt die Glocke in die Tiefe, aber ihr Zauber ist dadurch nicht gebrochen sondern, nur vorrübergehend geschwächt. Sollte die Glocke auf diese Weise „besiegt" werden, werden in den nächsten Wochen und Monaten zunehmend Gerüchte über Untote in den Katakomben und der Kanalisation von Paris entstehen. Die Glocke kann nur durch mächtige, heilige Magie endgültig vernichtet werden. Selbst Gawain der Vampir kennt die Glocke nur aus Legenden.




### IV. Der Knochenturm

In diesem Gewölbe, das durch eine runde, abwärtsführende Treppe betreten wird, befindet sich in der Mitte eine knapp zehn Meter hohe Skulptur aus menschlichen Gebeinen. Die Spitze der Skulptur bildet ein seltsam deformierter Schädel. Dieser Schädel ist mit Edelsteinen im Wert von 800£ gefüllt. Wird der Schädel bewegt oder sein Inhalt entnommen, ertönt ein wahnsinniges Lachen und die Treppenstufen werden in die Wand zurückgezogen und verhindern so den einfachen Rückweg.

### V. Echsenkammer

Hinter einer brüchigen, gemauerten Wand befindet sich ein natürlicher, abschüssiger Tunnel, der nach einem längeren Fußmarsch in einer Höhle endet. Hier führen einige Plattformen stufenweise tiefer. Jede Stufe ist knapp 3 Meter hoch. Am Grund der Höhle fließt ein kleiner, unterirdischer Fluss. Beim Durchsuchen der Höhle können 20 verschlossene Kammern entdeckt werden. In jeder dieser Kammern liegt je ein Schlangenmensch (Rippers S.234). 1W6 Schlangenmenschen sind noch am Leben und befinden sich in einer Art Winterschlaf. Die restlichen Schlangenmenschen sind skelettiert.

### VI. Gebeinkammer

Der Boden dieser Kammer ist komplett mit Gebeinen bedeckt. Hier treffen die Helden auf 3 Knochenschwärme. Beim durchwühlen der Gebeine wird ein zufälliges (plausibles) Relikt gefunden. Würfle hierzu 3W20 (siehe Rippers S.122).

### Monster

*Knochenschwarm*
Behandle den Knochenschwarm wie „Schwarm" (GERTA S. 214) mit dem zusätzlichen Merkmal „Untot" (GERTA S.203).
Der Schwarm besteht aus hunderten einzelnen, zum Teil zerbrochenen Knochenteilen.


FAN!
SAVAGE
WORLDS

# Die Zuckerschnecke

P. Horstmann



„Die Zuckerschnecke“ ist eine Bäckerei, etwa zwei Straßen vom Hauptmarkt entfernt. Die Nachbarschaft besteht aus zweigeschossigen Wohnhäusern, deren Erdgeschosse kleine Läden enthalten. Das Umfeld ist sauber und unauffällig, eben gut bürgerlich. Neben dem Verkaufsraum gibt es einen Bereich, in dem man sitzen und die Waren und Leckereien genießen kann. Durch ein paar Bogenpfeiler kann man in die hinteren Bereiche schauen, wo die Backstube untergebracht ist.
Das Geschäft führt die Endzwanzigerin Thenia Salabas, eine ebenso hübsche wie selbstbewusste Frau mit vielerlei Talenten. Sie ist nicht nur eine ausgebildete Bäckermeisterin mit viel Kreativität und Gespür für den lokalen Geschmack. Hinter der Fassade der etablierten und erfolgreichen Oase der Naschkunst verbirgt sich ein Hort des Untergrunds. Denn Thenia ist auch politisch aktiv und führt die lokale Zelle einer Revolutionsgruppe. Ihr Geschäft ist daher auch ein Treffpunkt für die Aktiven ihrer Gruppe, Ausgangspunkt vieler Gerüchte und Keimzelle einer regionalen Kampagne für mehr Demokratie.

### *Die Bäckerei*

Zwei Doppelfenster lassen schon von außen erkennen, was die Bäckerei zu bieten hat. Zwischen diesen führt eine Tür in den Verkaufsraum (3 x 4 m). Hinter einer hüfthohen Theke bedienen zwei ausgesucht hübsche Menschen die Kunden: Thaya (17, weiblich, 165 cm, lange Haare, freundliches Gesicht, Sommersprossen) und Thedo (17, männlich, 170 cm, schulterlange Haare, sportlich, freundlich). Die Zwillinge haben neben einer handwerklichen Ausbildung auch Kenntnisse in Selbstverteidigung. Sie können neben der Spritze für Zuckerguss auch meisterlich die Waffen unter dem Thekenbrett handhaben. Dafür haben ihre Eltern – Mitglieder der Zelle – seit frühester Jugend der Sprösslinge gesorgt. Die „Sitzecke“ nebenan (3 x 4 m) bietet Platz für drei Tische mit je zwei Stühlen. Der Werkraum (6 x 4 m) schließt sich direkt dahinter an. Arbeitstische und Regale voller Werkzeuge und Zutaten zeugen von der Nutzung. Das Backen der Teilchen und Spezereien wird aus „Sicherheitsgründen“ im komplett steinernen Kellergewölbe durchgeführt, welches mittels eines Lastenaufzuges und einer Treppe mit dem Werkraum verbunden ist. Im Backkeller (6 x 8 m) sind drei große Öfen aufgestellt, in denen Brote, Plätzchen und andere Teigfeinheiten gebacken werden. Nur Eingeweihte wissen, dass der mittlere Ofen außerdem ein Zugang zu tieferen Ebenen ist.

### *Im Untergrund*

Durch die mannsgroße Ofenklappe gelangt man in einen Raum (1 x 2 m), welcher konisch nach oben hin zuläuft und vierzehn gemauerte Regalebenen zeigt, auf denen Teigwaren platziert werden können. Innen ist neben der Ofenklappe der Rest einer Stuckverzierung zu erkennen, die einen mythischen Feuergott zeigt. Drückt man bei geschlossener Tür auf den Kopf des Gottes, fährt der Boden des Raumes wie von Geisterhand gut fünf Meter in die Tiefe und gibt Zugang zu den unteren Gewölben. Hier gibt es einen Versammlungsraum (3 x 6 m), eine Fälscherwerkstatt, eine Waffenkammer, drei Schlafräume sowie Lager für Vorräte und Hilfsmittel. Diese Ebene ist deutlich größer als die Stockwerke darüber. Um für maximale Sicherheit zu sorgen, sind auf den Fluren gleich zwei Fallgitter bzw. Flügeltore eingebaut und alle Türen der Räume mit verschiedenen Hilfsmitteln verstärkt. Das reicht von Eisenbändern über Schießscharten bis hin zu magisch/technischen Einrichtungen. An zwei gegenüberliegenden Enden der Flure bieten Zugänge in die Kanalisation zudem die Möglichkeit schnell und ungesehen rein oder raus zu kommen. Die Wände sind einen Meter dick, die Räume haben Gewölbedecken. Pfeiler sowie weitere Streben sorgen für ausreichend Stabilität. In den Fluren sind alle paar Meter Ausbuchtungen, welche von den Räumen dahinter betreten werden können und Schützenplätze beherbergen. So kann ein von außen eindringender Angreifer von verschiedenen Positionen aus aufgehalten und bekämpft werden.

### *Szenarien*

- Eine Razzia findet in den Straßen des Viertels statt, nachdem eine Aktion der Zelle am Markt aufgeflogen ist und die Verdächtigen bis hierher verfolgt werden konnten. Die Helden sind erst Zeugen, dann evtl. Ziel von willkürlicher Schikane und Übergriffen durch die Ordnungshüter. So lernen sie Thenia kennen. Diese braucht Hilfe beim Versorgen der „wehrlosen Opfer“ oder eigener Verletzungen. Bei „Widerstand gegen die Staatsgewalt“ brauchen evtl. auch die Helden eine Zuflucht.
- Bei einer Aktion der Revolutionäre kommen die Helden diesen in die Quere und werden kurzerhand eingesackt. Nun sitzen sie in einer Zelle und müssen ihre „Entführer“ entweder überwältigen oder überzeugen. Thenia ist zwar zielstrebig, aber weder grausam noch blutrünstig. Andererseits wird sie ihr Versteck auch nicht riskieren.
- Thenia befürchtet, einen Maulwurf in der Zelle zu haben und heuert „Externe“ an, um dem Maulwurf eine Falle zu stellen. Erst werden falsche Informationen über verschiedene Aktionen an Verdächtige gegeben, dann die Helden als Beobachter und Jäger eingesetzt.
- Ein Aktivist der Zelle schlägt über die Strenge und tötet jemanden. Den Mord schiebt er den Helden in die Schuhe. Diese müssen nun die waren Schuldigen finden, wenn sie ihre Unschuld beweisen wollen.
- Eine Sammlung wertvoller Daten wurde von der Zelle gestohlen und soll gegen das Regime genutzt werden. Den Helden berichtet man, es sei eine Gruppe von Verbrechern gewesen, welche die Dokumente stahl. Nun sollen sie diese zurück bringen. Das kann in einem schwierigen Run, einem harten Kampf oder gar mit einem Wechsel der Seiten enden …

## *Kategorie: Unter den Städten*

# Gründe unter die Stadt zu gehen, und was man dort findet

Es gibt viele Gründe, warum sich SC im Untergrund einer Stadt aufhalten können. Dort gibt es viel zusehen und meist findet man dort genau dass was man sucht, aber was ist es eigentlich was es da gibt.

1. **Die "typische" Unterstadt**

   Beschreibung:

   Unter vielen großen Stadten gibt es versteckte Bereiche, diese sind meist nur durch geheime Gänge in der Kanalisation zu erreichen. Gelangt man dorthin findet man sich in einer eigenen Stadt wieder. Diese wird bewohnt von Dieben, Mördern und anderem Gesindel, aber auch der verstoßene Adelssohn könnte hier seine Intriegen planen.

   Gründe:

   Warum also sollten sich die SC hier aufhalten wollen, wo doch nur Gauner und Halunken anzuteffen sind. Die Antwort ist leicht: Sucht man Gegenstände, die möglicherweise verboten sind wird man sie hier auf dem Schwarzmarkt finden. Vielleicht wurden sie aber auch geschickt um eben jenen Adligen der sich hier herumtreibt zu beobachten und mögliche Intriegen zu verhindern. Und nicht zuletzt gibt es keine bessere Quelle für Informationen als die Unzähligen Leute in den kleinen Kneipen hier unten.

2. **Die Kanalisation**

   Beschreibung:

   Wo viele Menschen wohnen, da gibt es auch viel Abfall und Abwasser. Die beste Lösung ist der Bau einer großen Kanalisation mit langen Tunelsystemen, die dann irgendwo ins Meer enden.

   Gründe:

   Ein solches System hat viele Nachteile, einer davon ist seine Form. Da die Kanalisation wie ein großes Höhlennetzt wirkt fühlen sich viele Tiere und Monster hier wohl. Und wer möchte schon einen Stamm mutierter Ratten unter seiner Toilette wohnen haben? Die Lösung sind Abenteurer, die für ein bischen Gold auch solches Ungeziever entfernen. Oder wer hat noch nichts von der Diebesgilde gehört, die die Tunnels als Wege benutzen, und so der Stadtwache entwischen, auch die kann eine Gruppe mutiger Abenteuere mal in ihre Grenzen verweisen.

3. **Zwergische Minen**

   Beschreibun:

   Zwergenstädte sind riesen groß und in den Berg gehaun, dass weiß ja jedes Kind. Doch was nicht jeder weiß, ist dass die Minen, welche sich unter den Städten befinden und für den großen Reichtum der Zwerge sorgen um viele größer sind.

   Gründe:

   Diese Minen müssen gewartet werden. Sie sind nur zuleicht versucht mit Tunnelwürmern oder ganzen Armeen von Goblins, und es lockt ja auch immer das Gold der Zwerge, dass dort irgendwo verborgen sein muss.

Robin Hormel

# Nachts, wenn der CREEPER kommt




**Ein PULP-HERO-Abenteuer für einen bis drei Helden von Sabine Schwientek**

Jonathan Tecumseh Franklin III ist ein intelligenter junger Mann, ein brillanter Architekturstudent, hat reich geerbt – und hat ein Milchgesicht, ist unsportlich, wohnt bei seiner Mutter und ist in Herzensangelegenheiten vollkommen unbeholfen. Entsprechend erfolgreich ist er bei den Frauen, die ihm sein Versagen in jeder Beziehung spüren lassen. Auch seine männlichen Mitstudenten lassen ihn regelmäßige spüren, was für ein Waschlappen er ist in ihren Augen ist. Jonathan sinnt auf Rache: Er ersinnt die Geheimidentität des „Creepers", die ihm ein ungewohntes Maß an Selbstvertrauen schenkt, und entführt seine Peiniger (Frauen wie Männer) und setzt sie in einer halbfertiggestellten und längst vergessenen Wasserröhre gefangen, die er z.T. auch für die Entführungen nutzt (er steigt durch geheime Zugänge von der Wasserröhre in die Keller).

**Eine Dame in Not**

Die SC flanieren des Abends im Theaterdistrikt als sie eine Frau schreien hören. Um die Ecke herum sehen sie einen milchgesichtigen Jüngling (J.T. Fanklin) sich verzweifelt gegen zwei Schläger wehren, die ihn und seine blonde Begleiterin (Millionärstochter Margot LaMar) an einem teuren Cabriolet überfallen. Er geht schnell zu Boden und die Helden können der jungen Dame den Abend retten – die SC werden zu ihr nach Hause auf einen Drink (oder mehr?) eingeladen, Jonathan bekommt einen verächtlich-mitleidigen Spruch.

**Die Polizei, dein Freund und Helfer**

Am nächsten Morgen werden die SC von der Polizei festgenommen und verhört – Miss LaMar ist spurlos verschwunden und die SC waren die Letzten, die mit ihr gesehen wurden. Eine Gegenüberstellung mit den Hausbediensteten identifiziert sie eindeutig, Alibis (und gute Reputationen) sollten unsere Pulp-Helden jedoch auf freiem Fuß bleiben lassen. Wer und wie also verschwand Miss LaMar? Und warum?

**Spuren? – Oh ja!**

Mit der Anwendung der üblichen Fertigkeiten und Fähigkeiten (einschlägige Kontakte und Favors, Bureaucratics, Criminology, High Society, Streetwise, Persuasion, KS: Latest News) lässt sich folgendes in Erfahrung bringen:

- In den letzten Wochen sind 5 Personen aus der Upper Class spurlos verschwunden (drei junge Frauen, zwei Berufssöhne). Es wurde keine Lösegeld gefordert. Die Polizei ermittelt im Geheimen, die Familien versuchen die Sache ebenfalls unter Verschluss zu halten.
- Alle Verschwundenen studierten an demselben College (demselben wie J.T. Franklin).
- Einer der Studenten war ein Kommilitone von J.T.
- In dem Schlafzimmer von Miss LaMar findet sich ein Rest von Gas in der Luft (Fenster stand auf).
- Im Keller des Hauses von Miss LaMar findet sich ein geheimer Zugang zur alten Wasserröhre.
- Unter vier der Häuser der Verschwundene verläuft eine ca. zwei Meile lange, nie fertig gestellte Wasserröhre (ca. 2,5 m breit und 1,8 m hoch). Auch dort befinden sich Zugänge.
- In der Unterwelt hat eine Art von Phantomverbrecher Helfershelfer angeheuert. Er nennt sich – Der CREEPER.
- Der CREEPER wird beschrieben als ruchloser und unheimlicher Mann in einem grauen Anzug und einem dunkelgrünen Kapuzenumhang. Er hat einen Buckel (der Tornister der K.O.-Kanone), langes graues Haar und ein verschrumpeltes, graues Gesicht und spitze, gelbe Zähne (eine Maske, Perücke und falsche Zahnprothese).
- Seine Helfershelfer haben ihren Treffpunkt in einer Bar namens „Barney's Place".
- Im Keller der Bar ist der Hauptzugang zur Wasserröhre. Neben Barney selber sind zu jeder Zeit SC+4 Gangster im Gebäude.
- Verfolgt man J.T. Franklin, so sieht man ihn einige Tage später wieder bei einem gutaussehenden Mädchen vernichten abblitzen. Auch sie bewohnt ein Haus über der Röhre – er wird noch in derselben Nacht zuschlagen!

**Das Versteck des CREEPERS**

In der Mitte des Tunnels sind die Gefangenen in einer Tunnelerweiterung (ca. 6m mal 3m) an die Wand gekettet. Einer der jungen Männer wurde, da er im Creeper J.T. erkannte und selbst hier verspottete, von diesem totgeprügelt. Die anderen sind seitdem eher zurückhaltend. Sie werden mehr schlecht als recht ernährt und sollen hier nun für ihren Spott büßen.

**J.T. Franklin III alias DER CREEPER:** STR 10/15; DEX 13/18; Con 12, INT 25, EGO 13/18; PRE 8/25; OCV 4/7; DCV 4/7, OMCV 3; DMCV 3; SPD 3/5; PD 4, ED 2, REC 4; END 20; BODY 12; STUN 25/40; +3D6 Hand-To-Hand Attack (*Fists of a Madman*), +2 w/ HTH, Combat Luck (6PD/ 6ED); Stealth 13-; SC: Architecture 15- & Chemistry 14-; Streetwise 14-; Well-Off; Knock-Out Gas-Gun: Blast 4D6, AoE: 10m Cone, AVAD: Life Support, holding breath; Damage over Time (4 increments, every 3 segments), OIF: Gas Gun, bulky (Gas-Canister), two-handed), 4 charges; Complications: Vengeful (strong), DF: Hooded Creeper; Enraged: When Honor or Manliness is challenged 11-/11-, Unluck: 2D6; DNPC: Mother; verschiedene Skills nach Wahl (insgesamt 250 Punkte)

Alle Kampffähigkeiten und Werte nach dem Querstrich gelten nur in seiner Geheimidentität. Als Creeper ist er vor scheinbarer Selbstsicherheit nur so strotzend, als J.T. Franklin II schüchtern und windelweich.

Zitat CREEPER: *„ICH bin dreimal der KERL, der du zu sein glaubst! ICH BIN DER CREEPER!"* – *„KEINER LACHT ÜBER DEN CREEPER! AARH!"*

Zitat Jonathan Tecumseh Franklin III: *„Ha …hallo … Ich wüührde mich freuen, wenn wir ausgeh … oh, natürlich. Tschuldigung."*

Thema: Unter den Städten

**Hello Darkness**
von Simon Moskala

Wieder am Bodensatz der Gesellschaft angekommen.
Untertauchen lautet das Gebot der Stunde.
Tausche Recht und Gesetz gegen Friss oder Stirb.
Auch wenn man nun ganz unten angekommen ist, heißt es nicht das es hier keine Regeln gibt.
Egal ob Baron, König oder einfach nur Herrscher.
Ganz gleich wie sie sich nennen, es sind allesamt die üblichen üblen Slumlords.
Sie wollen glücklicherweise immer das Gleiche.
Macht. Frauen. Waffen.
Doch genug der Politik. Zurück zu meinen Problemen.
Wer hätte denn ahnen können, dass dieser aufmüpfige Mistkerl der Sohn des hiesigen Gesetzeshüters ist. Nun ja, sei es drum. Die vier Kugeln waren mir am Ende die Stille wert.
Doch das soll mich momentan aber nicht weiter kümmern, ist schließlich das kleinste meiner neuen Probleme.
Erst einmal muss ich mich hier unten wieder zurecht finden.
Anschließend Puzzleteile zusammensetzen.
Herausfinden, wem ich diese madige Situation zu verdanken habe.
Jemand wollte mich loswerden.
Jemand hat mich verraten.
Ich werde herausfinden wer es war.
Und wenn es die gesamte Abteilung war.
Ich war schon einmal hier unten und ich werde es auch dieses mal wieder nach oben schaffen.
Es ist an der Zeit uralte Gefallen einzufordern.
Es ist an der Zeit die Samthandschuhe auszuziehen.
Es ist an der Zeit wieder die guten, alten Methoden aufleben zu lassen.
Hello Darkness, my old friend.

—————

Erzählt wird von einem Antihelden der es bereits einmal an die Oberfläche geschafft hat.
Dort lebte er nach den Regeln und Gesetzen, wenn er sie nicht sogar selbst als Polizist oder ähnliches vertreten hat. Er wurde zum Problem, da er entweder mit unkonventionellen Methoden zum Erfolg kam, oder einer Verschwörung innerhalb der eigenen Reihen auf der Spur war.
Am Ende sah er sich zur Flucht gezwungen.
Doch mit dieser Flucht veränderte er den Status Quo zu seinen Gunsten.
Er spielte nun auf „heimischen Boden“. Zugegeben, er war lange nicht mehr dort, doch alte Gewohnheiten legt man nur schwer ab.
Jetzt beginnt die Jagd.
Das große Aufräumen.
Allerdings wird er Hilfe brauchen.
Glücklicherweise weiß er auch schon wo er fragen muss.

—————

Der Text kann als Stimmungsmacher herhalten, oder als Aufhänger für ein Abenteuer mit Hauptplot mit mehreren Sidequesten. Dabei ist offen, ob ein Spieler die Person verkörpert, oder es der Auftragegebende NSC ist.

Ich hab ihn absichtlich universell gehalten, damit man ihn vielseitig nutzen kann.
Lediglich die Wörter Gesetzeshüter und Slumlord könnte/ sollte man dann an das jeweilige System anpassen, damit es sich nahtlos einfügt.

# Findet die Schmuggler!!

**Ein Abenteuer für das Pathfinder Rollenspiel System für eine Gruppe von 4 Spielern um Level 5.**

Die Stadt Maralamar ist ein Handels- und Umschlagsplatz für Waren aller Art, die über das Meer verschifft werden. Maralamar ist von einer festen Wallanlage umgeben; alle Waren, die durch die Stadt gehen werden im Hafen oder am Wall verzollt. Die Spielercharaktere sind bereits bekannt in der Stadt und unterhalten Kontakte zur Stadtwache. Die Charaktere werden zu Beginn des Abenteuers von Hauptmann Verin in die Hauptzollstation gebeten. Er erklärt ihnen ihren Auftrag.

"In den letzten Wochen sind immer mehr unverzollte Güter aufgefallen. Es passiert, dass vereinzelt etwas ungeprüft durchgeht, doch in letzter Zeit wird es immer mehr und teilweise ist die Ware mit gefälschten Zoll-Siegeln versehen. Wenn ihr herausfindet wo die Ware durchkommt kann ich euch 2000 Goldstücke zahlen. Ist das was für euch?"

## Recherche

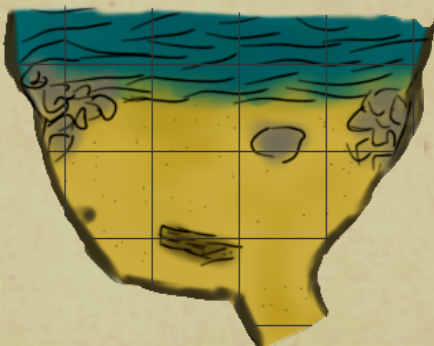
Die Charaktere können sich nun in der Stadt umhören. Es gibt zwei Quellen, die ihnen nützliche Informationen liefern:

- **Hengar** Ein alter ehemaliger Seemann, der in Kneipen an der Bar herum hängt. Für einen starken Schnaps erzählt er, dass es früher am Fischereihafen einen unterirdischen Durchgang zur zu einer versteckten Bucht gab, durch den früher viel geschmuggelt wurden.
- **Arnsfried** Ein Taschendieb auf den Märkten. Vor ein paar Monaten hat er bei den Schmugglern gearbeitet, bis die ihn wegen Stehlens rausgeworfen haben. Sie haben einen Tunnel unter einer Feuerwache, der unter den Wällen verläuft und in einem kleinen Waldstück endet. Für etwas Gold verrät Arnsfried alles.

Während man Hengar einfach in einer Kneipe findet ist es schwerer Arnsfried zu finden. Irgendwo im Untergrund versteckt er sich. Sollten die Charaktere ihn nicht finden können kann es passieren, dass sie ihn erwischen wie er versucht ihnen das Geld aus den Taschen zu klauen.

## Die versteckte Bucht

Es ist etwas beschwerlich den Zugang zu der Bucht finden (Suchen, SG 13). Ein kleiner Schacht - der Zugang versperrt durch ein paar alte Bootsplanken - zwischen den Werften führt eng gewunden unter den Häusern der Fischer zu der versteckten Bucht. Teilweise steht der Gang unter Wasser. Bei Flut ist er wohl nicht begehbar. Die Bucht wird nicht zum Schmuggel genutzt; tatsächlich ist sie ungenutzt seit vielen Jahren und ist die Ruhestätte von drei Gruftschrecken - ehemalige Schmuggler, die in der Bucht ertrunken sind.



**Gruftschrecken**, medium, CR3, 800 EP, MHB S. 142
TP 26, RC 15 (Berührung 11, falscher Fuß 14)
Ref +2, Wil +5, Zäh +3, Ini +1
GAB +3, KMB +4, KMV 15, Bewegung 9m
Hieb: +4 (1W4+1 plus -1 Stufe, Zäh SG 14)
Fertigkeiten: Einschüchtern 9, Heimlichkeit 16, Wahrnehmung 6
Talente: Untot, Empfindlich gegen Auferstehung, Brut erzeugen, Blind kämpfen
Ausrüstung: Geldbeutel (3W10+20 Gold)

## Unter der Feuerwache

Die Feuerwache hat einen Wachturm mit Glocke und ein Gebäude in dem Ausrüstung lagert. Zu jeder Zeit sind etwa drei Feuerwachen anwesend, zudem hält nachts zusätzlich einer Ausschau auf dem Turm um frühzeitig vor Feuer warnen zu können. Die Feuerwächter arbeiten zusammen mit den Schmugglern, die in der Wache einen Zugang zu ihren unterirdischen Tunnelsystem haben, über dass sie Waren unverzollt in die Stadt bringen.

Die Feuerwachen wollen kein Ärger und werden sich schnell verziehen, wenn sie fürchten aufgeflogen zu sein (Einschüchtern, SG 5). Im Keller der Feuerwache ist ein unversteckter Eingang zu dem Tunnel. Der Tunnel ist breit, wird von dicken Balken getragen und ist in unregelmäßigen Abständen ausgeleuchtet. Folgen die Charaktere den Tunneln erreichen sie nach einigen Dutzend Metern den Zugang zur Lagerhalle der Schmuggler. Hier befinden sich reichlich Waren, eine Arbeitsplatte an der Zoll-Siegel gefälscht werden und die Betten von fünf Schmugglern, die hier den Tag verbringen, damit sie in der Nacht die Waren in der Stadt verteilen können. Drei der Schmuggler schlafen, zwei Spielen bei Kerzenschein ein Kartenspiel. Beginnt der Kampf werden die schlafenden Schmuggler erwachen und innerhalb von 2+1W4 Runden bereit sein.

**Schmuggler**, Mensch, CR3,v 800 EP
TP 22, RC 14 (Berührung 12, falscher Fuß 12)
Ref +5, Wil +1, Zäh +4, Ini +6
GAB +1, KMB +2, KMV 14, Bewegung 6m
Dolch: +2 (1W4+1/19-20)
Knüppel: +2 (1W6+1)
Fertigkeiten: Heimlichkeit 9, Wahrnehmung 9
Talente: Verbesserte Initiative, Wachsamkeit, Große Zähigkeit
Ausrüstung: Dolch/Knüpel, Lederrüstung, 4W10+25 Gold

## Epilog

Gelingt es den Charakteren das Schmugglerversteck unter der Feuerwache zu sichern können sie mit der versprochenen Belohnung und einem großzügigen Bonus (nochmal 500 Gold obendrauf) rechnen. Außerdem werden sie das Gespräch der Stadt - was ihnen sowohl Aufmerksamkeit von Gönnern, als auch von Neidern oder Unterweltgestalten einbringen kann.

Autor: Christian Beck

Lizenz-Informationen

**Das Dorf – Ein Sandkastenszenario von S.K. Berghof**

**Die Idee:**
Die Spieler werden die Vorsteher eines kleinen Dorfes. Die Abenteuer spielen in und um das Dorf herum und sollen den Spielern größtmögliche Freiheit in der Gestaltung „ihres" Dorfes lassen.

**Einleitung:**
Ein kurzes Abenteuer in dem die Charaktere vergiftet werden und benommen in einer Höhle aufwachen. Ein Adliger ist mit ihnen dort gefangen, sie befreien ihn (und sich selbst). Aufgrund einer Intrige am eigenen Hofe vertraut der Adlige Niemandem und bittet die Helden den Aufbau einer wichtigen Zollstation seines Gebietes zu übernehmen.

**Aufbau:**
Die Zollstation ist der Grundstein des Dorfes. Sie liegt an einer Brücke über einen Fluss, bei dessen Überquerung der Zoll erhoben wird. Die Charaktere bekommen einige Pflichtbewusste Helfer, die sich um den alltäglichen Ablauf kümmern und eine Liste mit ersten Problemen die gelöst werden müssen. Falls die Spieler mehr Interesse an einer Wirtschaftssimulation haben, können sie die Helfer auch weglassen. Eine der ersten Handlungen könnte es sein dem Dorf einen Namen zu geben.

**Probleme:**
Die Brücke ist in schlechtem Zustand; das Herrenhaus ist heruntergekommen; Banditen haben es sich in einem nahen Wald gemütlich gemacht und dadurch Reisende abgeschreckt; die zwei Bauersfamilien in der Nähe haben Streit, eine Gruppe Waldelfen sieht sich durch das wachsende Dorf bedroht; ein mysteriöses Hügelgrab in der Nähe; der Winter naht; Streit mit dem Nachbardorf usw. Sobald die ersten Probleme behoben sind, warten natürlich gleich die nächsten. Dabei sollten sie sich zwei-drei Probleme heraussuchen/ausdenken, die nicht sofort behoben werden können. (z.B. könnte der Streit der Bauersfamilien harmlos beginnen und erst später mit dem Tod eines Vaters enden.) Werden sie selbst kreativ! Wilde Tiere! Böse Omen! Unwetter! Alles kann abenteuerlich sein!
Falls größere Geldsummen nötig sind (zur Reparatur der Brücke, zur Bestechung der Räuber etc.) ist der gerettete Adlige gern bereit auszuhelfen, solange immer ein guter Grund vorliegt.

**Der Reiz:**
Damit dieses Abenteuer wirklich Spaß macht sollten die Spieler größtmögliche Freiheit darin besitzen wie sie ihr Dorf aufbauen und die Aufgabe des Spielleiters ist es das Spiel nicht ausufern zu lassen. Natürlich sollten die Helden aktiv versuchen ihr Dorf zu bevölkern. Gehen sie in den ersten Sitzungen immer davon aus, dass den meisten Besuchern das kleine Dorf sehr gefällt und sie sich durchaus ein Leben dort vorstellen könnten. Vielleicht gründet auch einer der Spielercharaktere hier eine Familie?

**Tipps an den Spielleiter:**
- Gehen sie großzügig mit vergehender Zeit um. Ein Dorf braucht lange zur Entstehung. Spielen sie die Reise zum Nachbardorf ruhig einmal aus, aber scheuen sie sich nicht beim zweiten Mal zusammenzufassen was passiert. (Anmerkung: Ein Spielerbarde hat bei mir einmal seine eigene Taverne an einem einzigen Spielabend gebaut. Auf der anderen Seite haben wir einen ganzen Spielabend mit der Reise zum Nachbardorf zugebracht, inklusive neugierigem Waldelfenbesuch.)
- Mehr als andere Abenteuer erfordert ein Sandkastenszenario immer die Absprache mit den Spielern. Soll es gruselig sein? Wie groß soll es werden? Braucht jeder gute Spielabend einen Kampf?
- Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs): Damit die Welt lebendig wird brauchen die Spieler Bezugspunkte und da sind die NSCs Dreh- und Angelpunkt. Dabei müssen diese gar nicht immer komplett vorbereitet sein. Viel wichtiger ist, dass sie konstant bleiben und dadurch wiedererkannt werden.
- Eine Namensliste für NPCs und deren Eigenschaften (mutig, gewitzt, hinterhältig), sowie einem körperlichen Merkmal (blonde Locken, Hakennase, wettergegerbt) hilft spontan die Welt zu bevölkern. Notieren sie sich am besten wann und wo die Charaktere der Person begegnet sind.
- Geben sie den Spielercharakteren die Möglichkeit zur Entfaltung. Ein eigenes Labor, eine eigene Schmiede, ein eigenes Haus. Alles will gebaut, dekoriert und in Abenteuern genutzt werden.

**Viel Spaß!**

# Der Talisman des Nekromanten

Vor vielen Jahren lebte in Waldesheim ein Magier mit seiner Familie. Dalamur Requem war ein angesehenes Mitglied der Universität für Erdmagie. Er unterrichtete dort seit vielen Jahren und sowohl seine Schüler, als auch seine Kollegen schätzten ihn sehr. Seine Frau hatte ihm vor einigen Jahren einen wundervollen Sohn geschenkt, der vor kurzem in die Universität aufgenommen wurde. Als Dalamur entsendet wurde, um eine Stadt, die seit kurzem von schweren Beben heimgesucht wird, von ihrem Leid zu erlösen, nimmt er seinen Sohn zu Lernzwecken mit sich. Während des Auftrags kam es zu einer furchtbaren Katastrophe, wärend Dalamur einen Zauber wirkte, um dem Beben ein Ende zu bereiten wurde sein Sohn von den Trümmern eines einstürzenden Hauses erschlagen. Für den Jungen kam jede Hilfe zu spät.

Dalamur machte sich schreckliche Vorwürfe. Als er nach Waldesheim zurückkehrte konnte er seiner Frau nicht in die Augen sehen, geschweige denn ihr Trost spenden. Seit dem Tag an dem sein Sohn gestorben war, war Dalamur nicht mehr der Selbe, er hatte jeglichen Lebenswillen verloren. Selbst das Schlafen fiel ihm schwer, da er jede Nacht von Albträumen heimgesucht wurde. Doch eines Tages fand er in der Bibliothek der Universität eine Geschichte über Schamanen in den Sümpfen von Schwarzhalm, die mit den Toten sprechen können. Er beschloss diese Magie zu erlernen, um noch einmal mit seinem Sohn sprechen zu können. Als er diese Entscheidung seiner Frau mitteilte, bat sie ihn, den Geist des armen Jungen doch ruhen zu lassen. Doch er weigerte sich. Er packte das nötigste zusammen und machte sich auf in die Sümpfe von Schwarzhalm. Er lebte eine Zeit lang bei einem Schamanen, der ihn lehrte die Stimmen der Geister zu hören. Doch es war ihm nicht möglich, mit seinem Sohn zu sprechen, da dieser sich scheinbar weigerte. Frustriert von dieser Erkenntnis zog Dalamur sich alleine in die Sümpfe zurück. Einige meinen, er wäre einen Pakt mit einem Dämon eingegangen, andere behaupten er sei mit Hilfe der Geister zu mehr Macht gelangt. Was dort passiert ist weiß niemand so genau. Als Dalamur jedoch aus den Sümpfen zurückkehrte war er nichtmehr der ehrbare Magier von einst. Er war nun ein Nekromant, der Erste seiner Art. Die Bewohner von Finsterhalm erzählen sich, als er seinen Sohn beschwor, hätte dieser ihm nur Verachtung gegengebracht, da er sich vom Licht abgewandt hatte.

Die Zeit im Sumpf und die Beschwörung seines toten Sohnes hatten ihn wahnsinnig gemacht und so stellte er nun eine Gefahr für die Bürger von Finsterland dar. Die Amtsmagier, die damit beauftragt wurden ihn unschädlich zu machen brachten es jedoch nicht übers Herz ihn zu töten. Sie versiegelten seine Magie in einem Talisman, der nun irgendwo tief unter dem Fundament von Waldesheim verborgen liegt. Dalamur selbst, kehrte in die Sümpfe zurück und wurde nie mehr gesehen. Heute traut sich niemand mehr in den Untergrund von Waldesheim, denn das Siegel beginnt sich zu lösen und es ist nur eine Frage der Zeit, bis die Toten von Waldesheim sich erheben werden.
Die Spieler werden in den Untergrund von Waldesheim geschickt um das Amulett zu bergen und das Siegel zu erneuern/den Talisman zu zerstören.

### Der Talisman des Nekromanten

Wird der Talisman berührt verlieren alle Spieler die Hälfte ihrer gesamt LP. Würden die LP dadurch auf 0 fallen wird ein W6 geworfen. Bei 2-5 bekommt die Person einen Tod-Punkt. Bei 1 und 6 bekommt der Betroffene einen Tod-Punkt und verwandelt sich der Betroffene in einen Zombie. Außerdem wird pro Spieler ein Zombie beschworen.

| ST | GE | IN | WA | CH | T | P | A | S | BS | LP | Init | B |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 10/6 | 3/-1 | 1/-3 | 5/1 | -1 | 8 | 0 | 1 | 1W6+2 | 10 | 23 | 1 | 70 |

Athletik: 2, Koordination: 1, Aufmerksamkeit: 2

Wird ein Spieler zum Zombie verändern sich seine Werte wie folgt: Der Charakter gilt nun als Untoter, das bedeutet er ist immun gegen kritische Treffer und erhält, wenn er von Luftmagie oder Elektrizität betroffen wird seine St in Lp zurück. Feuer verursacht 1,5 fachen Schaden, totes Fleisch brennt bekanntlich gut. Außerdem kann er nichtmehr geheilt werden (Heilmagie tut ihm weh!) und ernährt sich von rohem Fleisch.

| ST | GE | IN | WA | CH |
|---|---|---|---|---|
| *2 | *0,5 | -2 | +3 | = -1 |

## RÖFFJEW LETTKA, GOBLINISCHER RATTENFÄNGER IN DER FESTUMER KANALISATION

Winter-One-Page-Contest 2015, Kategorie: Unter den Städten, System: Das Schwarze Auge, von: Tobias Gehring




*Er hörte das untrügliche Fiepen schon von Weitem. Nach einem Blick auf die bereits tief heruntergebrannte Kerze in seiner Laterne beschleunigte er seine Schritte, immer darauf bedacht, dennoch nicht den Halt auf dem feuchten Steinboden zu verlieren und ein unfreiwilliges Bad in der stinkenden, träge dahinfließenden Brühe zu seiner Rechten zu vermeiden. Erneut fiepte die Ratte, nur noch wenige Schritte von ihm entfernt. Ein besonders fettes Exemplar war ihm da in die Falle gegangen. Röffjew stellte die Laterne neben sich ab, zog die Ratte mit einem geübten Griff an ihrem Schwanz aus dem kleinen Käfig und erledigte sie mit einem kräftigen Keulenschlag. Als er die Falle für die nächste Ratte präpariert und den Kadaver zu den anderen in den Sack geworfen hatte, lief ihm bei dem Gedanken an den nahen Feierabend das Wasser im Mund zusammen. Heute war ein guter Tag, heute würde er endlich einmal wieder genug Geld ausgezahlt bekommen, um bei der alten Zokatja in der Kneipe sein Leibgericht essen zu können.*

**Aussehen:** Röffjew ist mit seinen 15 Jahren im besten goblinischen Mannesalter und bei einer Größe von 1,44 Schritt ein kleinerer Vertreter seiner Art. Das affenähnliche Gesicht ist vom stets spöttisch grinsenden Mund und rotvioletten, blutunterlaufenen Augen geprägt. Über dem struppigen, rostroten Pelz trägt Röffjew einen dutzendfach geflickten, speckigen Lederumhang, einen löchrigen, kunterbunten Lendenschurz, der aus dem Stoff einer entsorgten Gardine des örtlichen Tsa-Tempels gefertigt wurde, und ausgetretene Lederstiefel. Bei seiner Arbeit in der Kanalisation ist er stets mit einer mit rostigen Nägeln gespickten Keule bewaffnet.

**Persönlichkeit:** Trotz seines aus menschlicher Sicht jungen Alters ist Röffjew bereits vierfacher Vater. Da aber den Goblins das Konzept der Vaterschaft, wie es die Menschen kultivieren, fremd ist und auch lange Beziehungen unter den unsteten Rotpelzen eher die Ausnahme denn die Regel sind, lebt Röffjew nicht bei seiner Familie, sondern in einem windschiefen Holzverschlag unweit der Goblinkneipe im Festumer Gerberviertel. Wenn er bei der Arbeit als Rattenfänger erfolgreich war und einige tote Tiere abliefern konnte, gibt er dort gerne einen Gutteil des kargen Lohnes für dünnes Bier und den leckeren Hundebraten mit Kohleintopf von Herbergsmutter Zokatja aus. Sein Traum ist es, irgendwann ins lukrativere Schmuggelgeschäft einzusteigen. Einstweilen aber steigt er nur tagtäglich in die Kanäle unter der Stadt, die er inzwischen wie seine Westentasche kennt.

**Zitate:** „Na warte, gleich geht's dir an den Kragen, du garstiges Getier!“ (zu einer gefangenen Ratte) / „Ich verstehe euch nicht. Wie könnt ihr euch so sicher sein, dass Hunde nicht zum Essen da sind, wenn ihr noch nie einen probiert habt? Hund, Schwein, Ziege, Kuh – wo ist der Unterschied? Und Zokatjas Hundebraten ist wirklich der beste in ganz Festum!“ (zu einem menschlichen Hundehalter)

**Spielwerte:**
*Eigenschaften*: MU 11, KL 9, IN 13, CH 10, FF 13, GE 12, KO 12, KK 10
*Kampfwerte*: AT 11, PA 9, TP 1W+2 (Stachelkeule), RS 2, BE 1 (Fell + Lederkleidung), LeP 26, AuP 28
*Vorteile*: Dämmerungssicht, Flink 1, Gefahreninstinkt, Herausragender Sinn (Gehör), Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz (1), Natürliche Waffen (Biss, 1W6)
*Nachteile*: Aberglaube (5), Kleinwüchsig, Randgruppe, Unstet
*Sonderfertigkeiten*: Ausweichen 1, Biss, Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Festum: Kanalisation, Gerberviertel)

**Szenariovorschlag:** Dank seines herausragenden Gehörs und der Fähigkeit, auch bei schlechten Lichtverhältnissen gut zu sehen, entgeht Röffjew so schnell nichts, was in den Kanälen unter der Stadt vor sich geht. So wird Röffjew eines Tages Zeuge, wie ein paar finstere Gesellen eine schrecklich zugerichtete Leiche in einem Kanal versenken. Obendrein kann er dem belauschten Gespräch der Verbrecher entnehmen, dass diese im Auftrag eines hochangesehenen Festumer Kaufmanns handeln und bald weitere Morde folgen sollen. Zwar mögen die Rotpelze nominell gleichgestellte Bürger der bornischen Kapitale sein – doch in der Praxis wird ein Goblin aus der Kanalisation, der einen reichen, beliebten Handelsherren der Verstrickung in ein Mordkomplott bezichtigt, bei den Gardisten auf taube Ohren stoßen. So behält Röffjew sein Wissen zunächst für sich. Als er aber ein paar Tage später die Bekanntschaft der Helden macht, findet er Menschen, denen er sich anvertrauen kann. Die Aufgabe der Helden besteht in diesem Abenteuer somit nicht darin, einem unbekannten Mörder Schritt für Schritt auf die Spur zu kommen. Vielmehr heißt es, gemeinsam mit ihrem goblinischen Verbündeten Mittel und Wege zu finden, einem Schurken das Handwerk zu legen, der über finanzielle Ressourcen in ebenso hohem Maß verfügt wie über Verbindungen zu den Reichen und Mächtigen, und gewillt ist, beides einzusetzen, nachdem er auf die Helden aufmerksam geworden ist. Bei einem Finale unter der Stadt kann sich Röffjews Ortskenntnis der Kanäle als wichtiger Vorteil erweisen, wenn die Helden diesen zu ihren Gunsten zu nutzen wissen.


WINTER
OPC
ONE PAGE CONTEST
2015

# Sponsoren


WINTER
OPC
ONE PAGE CONTEST
2015

art skript PHANTASTIK
»Verlag & Design«

Begedia

ERDENSTERN®

UHRWERK VERLAG

Finsterland

GB GAMERBOARD
Das Gamemaster Tool

FEDER & SCHWERT

Redaktion Phantastik

MANTIKORE VERLAG

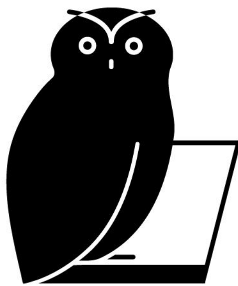
ULISSES SPIELE

GOLKONDA

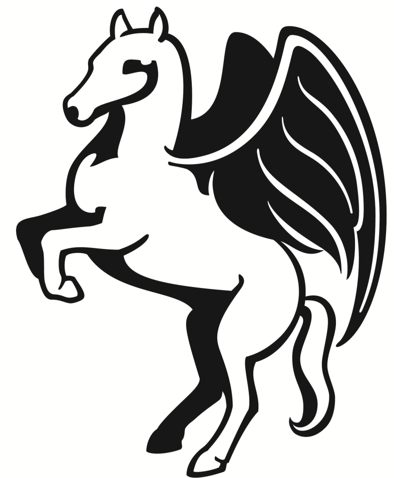
SIXMOREVODKA




TIMO KÜMMEL Illustrator



VERLAG TORSTEN LOW

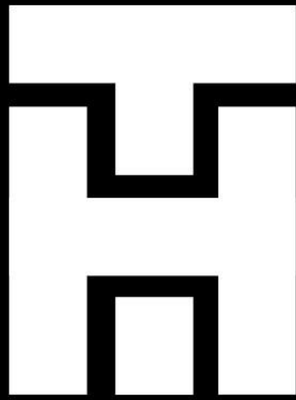


Pegasus Spiele




jcgames
freie Rollenspiele





Amrûn

Heidelberger Spieleverlag





André Wiesler

PROTEKTOR

